

LE MENSUEL DES JEUX ET DES JOUEURS - NOVEMBRE 89 25 F N° 1

STRATEGIE

LES JEUX TÉLÉ AU BANC D'ESSAI

AVENTURE SOLO : Vous êtes fait comme Ratman

PRÊT A JOUER : 16 pages à consommer tout de suite



180 FB/7 FS/700 Ptas/500 Esc/25 Dh/2500 Dt/$ Can 4.75

JEUX & STRATEGIE
33, rue Faidherbe, 75011 Paris
Tél. : (1) 43 70 04 04
Télécopie (1) 43 70 84 53
Directeur : Bertrand Lobry
Directeur délégué (diversification) : Dominique Auzias

Rédaction
Directeur de la rédaction : Benoît Granger
Rédacteur en chef : Benjamin Hannuna
Rédacteurs : Marc Esquerré, Pierre Grumberg et Annette Lacour
Secrétariat de rédaction : Michel Lahmi et Brigitte Battin
Maquette : Nicolas Trautmann et Emmanuelle Verdickt

Publicité
Responsable de la publicité : Patrice Marang assisté de Anne-Marie Lertourné.
Tél. : (1) 43 70 04 04

Administration
Editeur : Richard Legras assisté de Pascale Bry
Comptabilité : Thierry Planes assisté de Françoise Alemanni.

Abonnements
Jeux & Stratégie
33, rue Faidherbe, 75011 Paris
France, 1 an : 280 F (dont TVA 2,10%)
Etranger : 340 F (train/bateau)
Par avion : nous consulter

Distribution : NMPP
Fabrication : Imprimerie Leonce Deprez
Photocomposition : SERIAL

Jeux & Stratégie est édité par la société Publications Jeux & Stratégie, SARL au capital de 300 000 francs, 33 rue Faidherbe 75011 Paris. Gérant : Bertrand Lobry. Principaux associés : Société Anonyme Free Lance (éditrice du magazine DÉFIS), Société EditionsDominique Auzias et associés, Benjamin Hannuna. RC Paris B 351 733 993. Mensuel 25 F (dont TVA 2,10%). 11 numéros par an dont un double (30 F).

Commission paritaire N° 62675
ISSN 0247-1132
Dépôt légal : octobre 1989
Directeur de la publication : Bertrand Lobry.

Illustrations : P. Bretagnolle (pp. 1, 5, 8, 27, 28, 29, 73) D. Boll (pp. 45, 46, 47, 84) - M. Battin (pp. 5, 78, 79) Revellin (pp. 6, 62)
Photos : Banjee, P. Grumberg, J. Lachkar, B. de la Boisserie, B. Walker, Bibliothèque Nationale, F. Capaces, DR.

Nous revoilà !



Avec deux mois de retard, revoilà votre J&S favori : un peu amaigri par une cure de jouvence ; mais rafraîchi également.

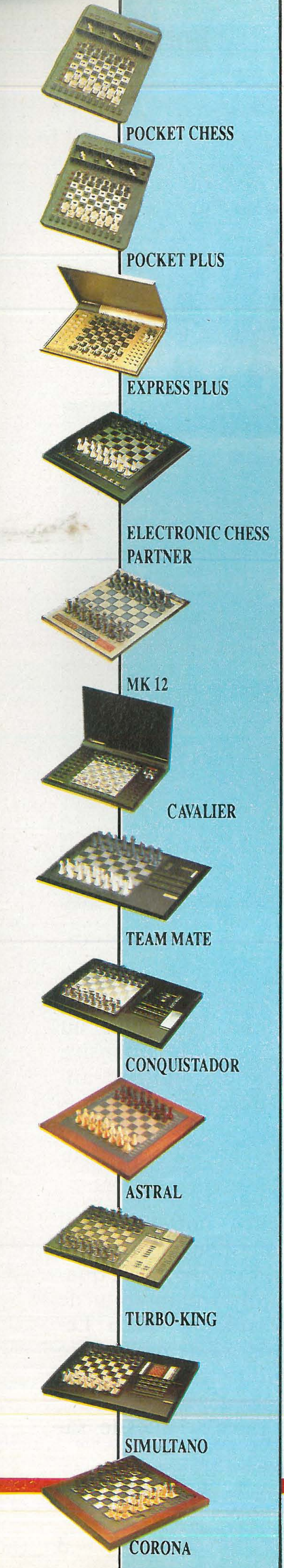
Les raisons de la crise? Relisez le N° 60, du 30 juin dernier. Paul Dupuy y annonçait la "suspension" du journal. Difficultés financières, pas assez de pub, disait-il...

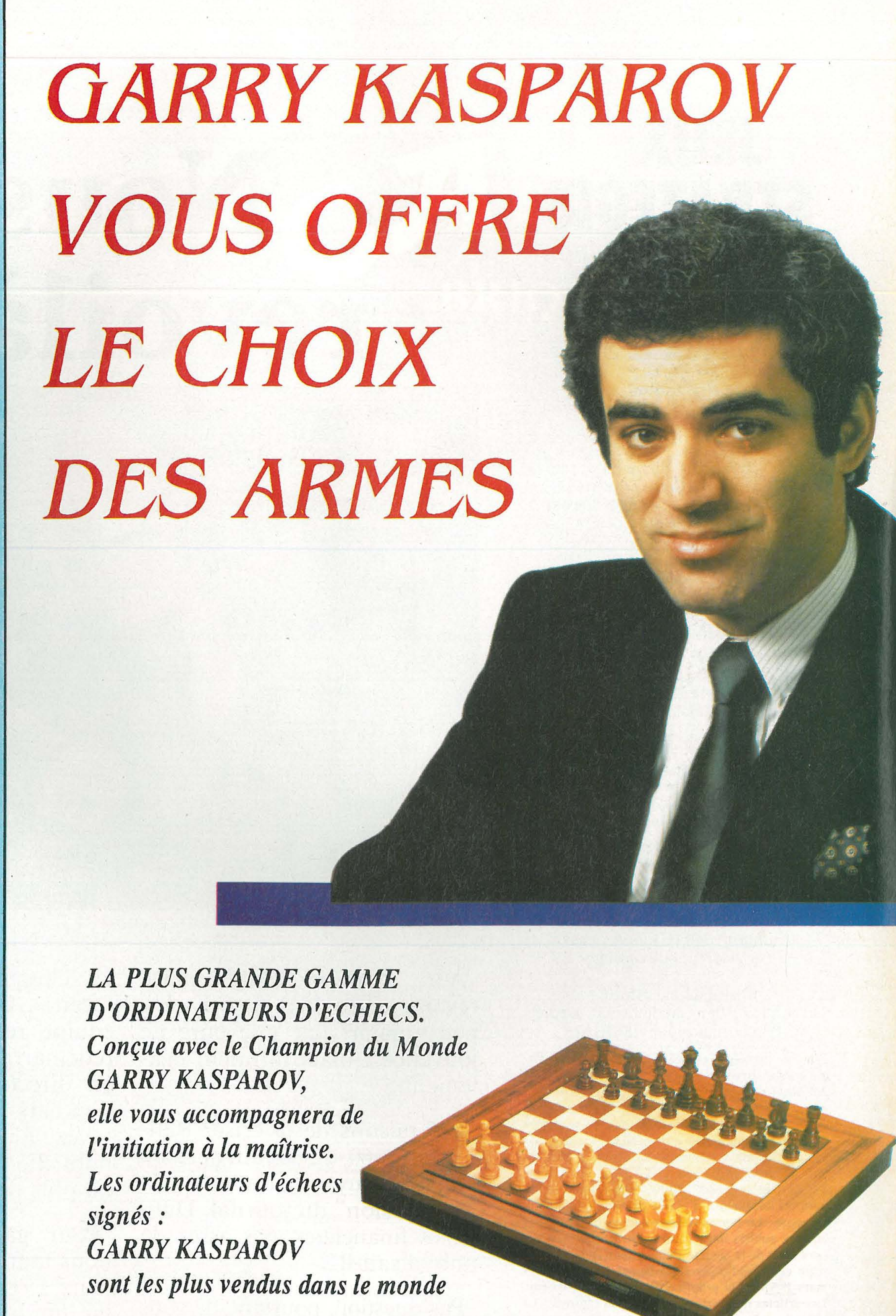
Pas question, pourtant, de vous abandonner (merci aux nombreux messages de soutien par courrier et par minitel ; ils nous ont fait chaud au coeur !).

Mais, pour l'équipe qui reprend ce journal, la leçon est claire. D'où deux nécessités : baisser les charges et augmenter les recettes. Ce qui implique une équipe réduite, du moins au redémarrage ; et une offensive en direction des éditeurs-annonceurs publicitaires. Car vous savez bien qu'un J&S sans publicité devrait vous être vendu plus de 50 F.

Pour gagner notre pari, il nous faut aussi gagner des lecteurs. Et donc préserver la qualité qui a fait la réputation de ce journal (merci, Alain Ledoux), mais également faire partager notre passion à de nouveaux amateurs.
J&S vous plaît ? Faites-le savoir !

La Rédaction





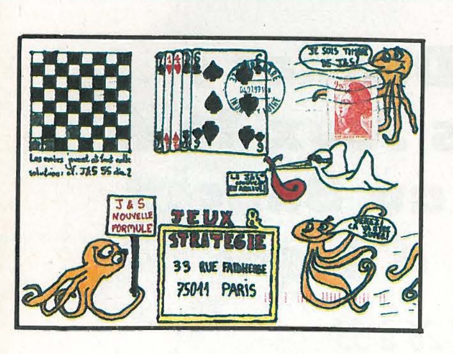


NOVEMBRE 1989

Ce numéro correspond au numéro 61 de l'ancienne formule de JEUX & STRATÉGIE. Il comporte un encart abonnement de 4 pages, non paginées, situées entre les pages 2 et 3 et entre les pages 90 et 91.



LE JOURNAL DE JESSIE



Ouf !...

Vous avez eu peur, hein ?... Eh bien, moi aussi !... Je peux vous le dire maintenant : je me voyais déjà suspendue (c'est ce qui était marqué dans l'édito du n° 60), dépecée, je vous passe les détails... Heureusement, j'ai des copains, et certains se sont associés pour me permettre de continuer ; c'est sûr, au début, ça ne va pas être facile : votre Jeux & Stratégie a un peu maigri, mais ne vous inquiétez pas, ça ne durera pas (le rédac'chef me confie déjà que le prochain numéro repassera à 100 pages ; alors, patience !...).

J'ai tout de même essayé de conserver toutes les rubriques, et de vous faire, pour le même prix, un Jeux & Stratégie encore plus beau, plus sympa, plus drôle, plus aéré ; j'ai même ajouté de nouvelles rubriques : c'est pas beau, ça ? A part ça, je compte toujours sur vous pour m'envoyer toutes vos suggestions et vos idées de problèmes, et me tenir au courant des manifestations importantes que vous organisez : prévenez-moi au moins deux mois avant pour que je l'annonce ; et, quand c'est fini, essayez de me faire un petit compte-rendu, avec diapos couleur si vous pouvez. C'est aussi votre journal, non ?

3615 Jessie : ça continue !...

Pas d'inquiétude, vos rubriques habituelles sont toujours là : messagerie en direct (ME), boîte aux lettres (BA), petites annonces (PA), club des clubs (CC), Help Aventure (HA), plage libre (PL), et échecs (EC). Et, en plus, je vous promets, d'ici trois mois, une vingtaine de jeux super... avec plein de lots.

Go back to n° 60

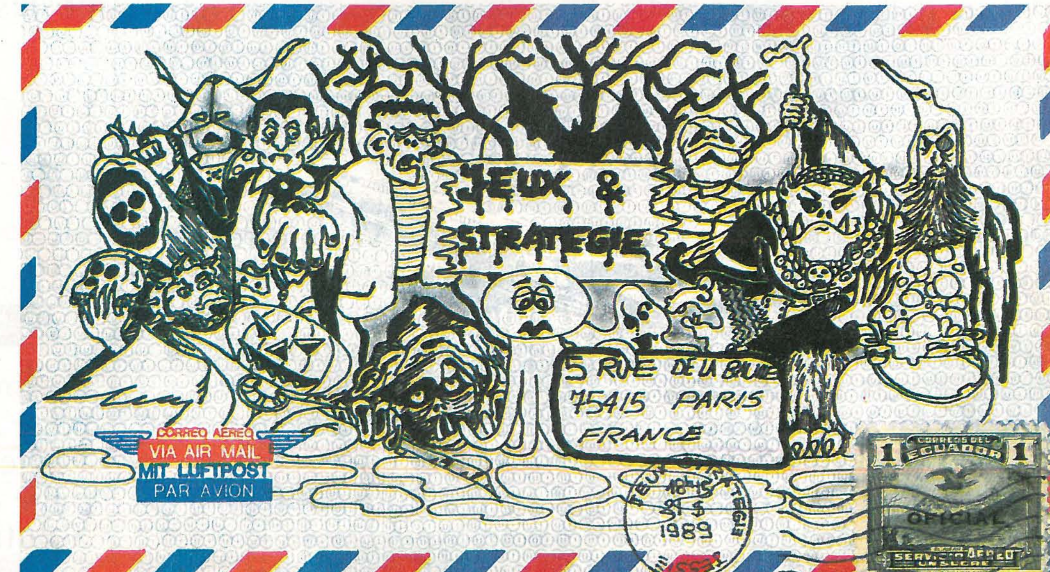
Le quasi-infaillible Bernard Myers s'est un peu planté dans son labyrinthe de go, page 65 du n° 60. Il proposait comme solution 514 points. Mais, comme vous êtes tous d'une redoutable vigilance, vous avez été des centaines (si, si !...) à m'envoyer une solution à 359 points, que voici (les nombres encadrés représentent les peirres noires) :
150, 152, 86, 200, 116, 2, 114, **11**, **244**, 246, **31**, 30, 32, 198, 192, 36, 38, 70, 44, **105**, 106, 108, 224, 222, **15**, 220, 80, 218, 76, 214, 216, 10, 82, 74, **77**, 156, 94, 160, 8, 84, 78, 120, **1**, 118, **119**, 54.
Résultat : 11 + 31 + 105 + 15 + 77 + 1 + 119 = 359.

Ah la bonne blague !

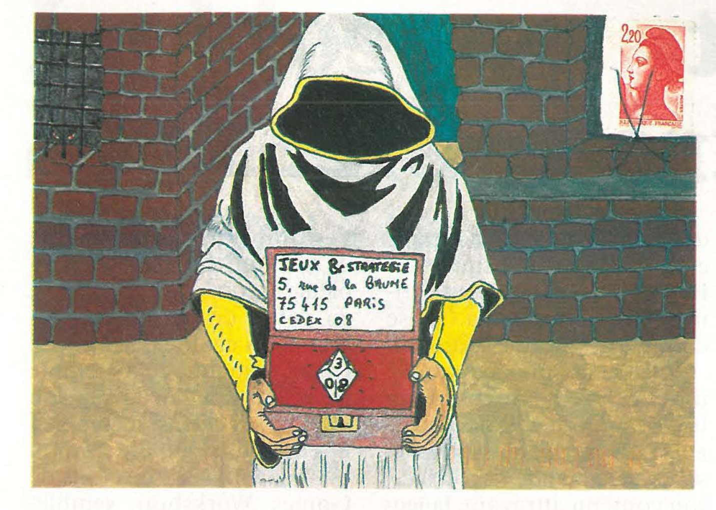
Vous vous souvenez de la blague (à tabac) de Stéphane Trassaert dans le n° 59. Rappelons les données : deux frères ont reçu en héritage un troupeau de moutons qu'ils vendent pour se partager à égalité le montant. Ils remarquent que le prix d'un mouton (en francs) est égal au nombre de moutons. Leur recette se présente sous la forme de pièces de 10 francs et de quelques (moins de 10) pièces d'un franc.

Le partage se fait ainsi : l'aîné prend une pièce de 10 francs, puis le cadet fait de même, puis l'aîné... et ainsi de suite jusqu'à ce que l'aîné prenne la dernière pièce de 10 francs. Il ne reste au plus jeune que la menue monnaie. Se sentant lésé, celui-ci demande à son frère de lui donner quelque chose qui rétablisse l'égalité. L'aîné propose sa blague à tabac, que l'autre accepte. A combien ont-ils évalué la blague ?

La propriété qu'il valait mieux connaître est qu'un nombre au carré qui a un chiffre des dizaines impair, d'abord c'est très rare, et en plus ça finit toujours par 6 (on peut le démontrer en décomposant le nombre x en (a 10^p + 10b + c). Si bien que le prix, qui était celui des moutons au carré, et avait un chiffre des dizaines impair puisque c'était l'aîné qui récupérait la dernière dizaine de francs, ne pouvait avoir que 6 comme chiffre des unités. Le benjamin recevait donc 6 F, et son grand frère, honnête, lui refilait, pour rétablir l'équité, une blague qu'on peut donc estimer à 2 F. Ça fait vraiment pas cher de la plaisanterie !

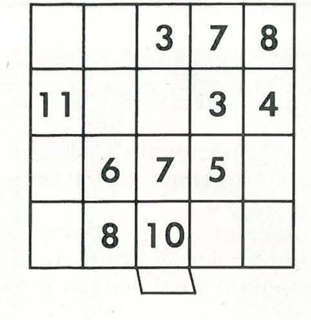






Microfaute...

... qui s'est glissée dans le Microfoot de Bernard Myers (décidément !), page 60 du n° 60 ; il y avait en effet une autre possibilité que celle donnée en solution :



		3	7	8
11			3	4
	6	7	5	
	8	10		

Pour se faire pardonner, Bernard a tout de même payé un pot à toute la rédaction : faut pas charrier !

Enveloppez-moi ça !

Vous le savez bien, pourtant, que vos plus belles enveloppes sont publiées dans le journal de Jessie : alors, qu'est-ce que vous attendez ?... Faites comme René Rémi, de Saint-Arnaud, Fabien Alet, de Saint-Florent-sur-Cher, ou Lenin Villagomez, de Quito (Equateur !), et gagnez un abonnement d'un an (onze numéros) à votre magazine préféré...

Dessinez, c'est gagné...

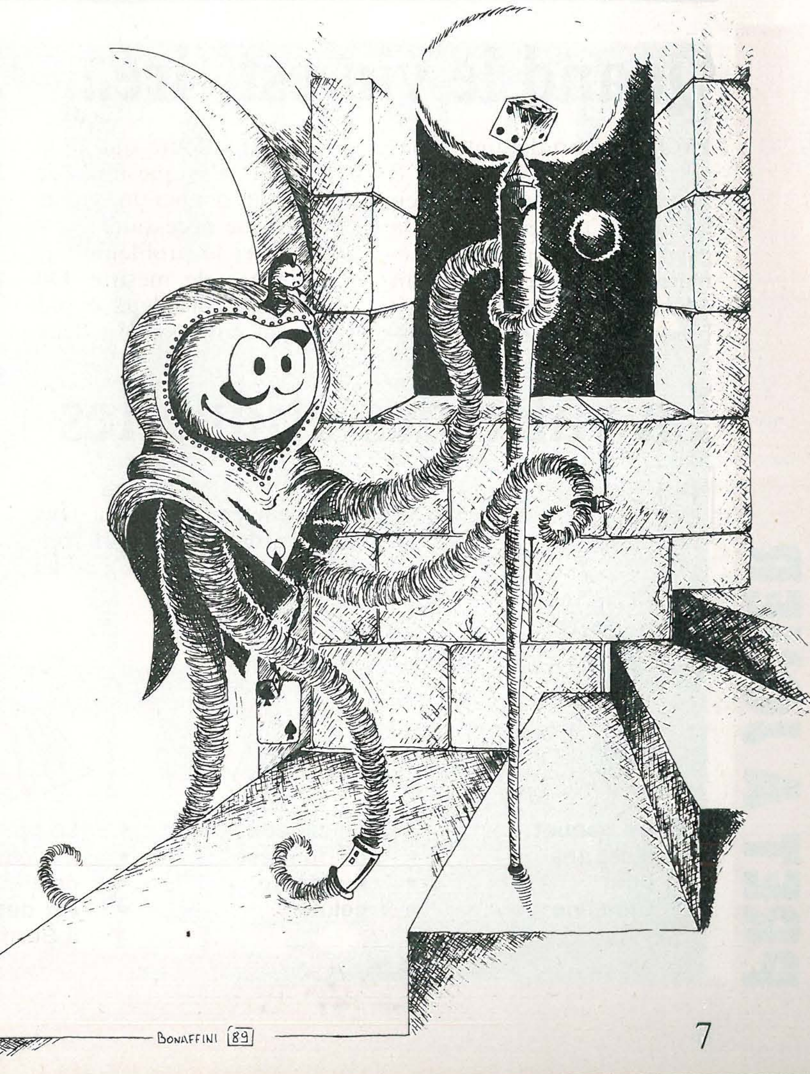
Mais encore faut-il penser à indiquer votre nom et votre adresse au dos du dessin, pas comme l'étourdi qui m'a envoyé deux des Jessie que vous voyez sur cette page... Emmanuel Bonaffini, de Bruxelles, qui, lui, a mis ses coordonnées, gagne donc un abonnement à Jeux & Stratégie...

Allegro

Pour fêter en musique la reparution de Jeux & Stratégie, voici un magnifique cryptarithme d'Eric Derobert, de Paris.

```
    PRESTO
+    LENTO
+   PRESTO
= OCTUOR
```

Les mélomanes remarqueront que l'alternance rapide-lent-rapide de la forme sonate est respectée : solution dans le prochain numéro...



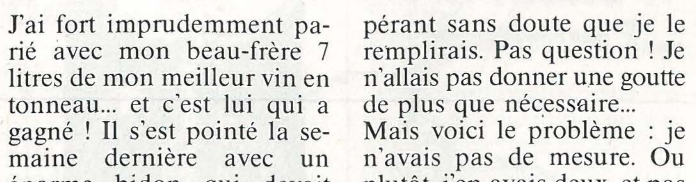
Bientôt sur votre table...

Space Hulk (Games Workshop)



Il y a de l'eau dans le filtre à plutonium, sur l'astronef Windrush, quand la vigie aperçoit une coque vide qui dérive. Mission des Marines de l'Espace : fouiller l'épave et en déloger les squatters. Resucée du film Alien, lui-même repiqué sur La Chose d'un Autre Monde. Bah...

Ce jeu était annoncé comme une des meilleures productions de Games Workshop ; aussi en attendions-nous la sortie avec grande impatience, son contenu attrayant, la lecture de la règle et du livret de missions achevant de nous mettre l'eau à la bouche. Hélas ! un quart d'heure et deux scénarios plus tard, c'en était fait de nos espoirs et des Marines de l'Espace : le corridor qui, quelques secondes plus tôt, contenait l'élite militaire de la galaxie s'est transformé en bouteille de ketchup éclatée ! Le problème est que tous les joueurs, en début de partie, ne partent pas à égalité de chances. Curieusement, cela semble ne préoccuper ni la maison GW, ni ses clients, ô combien fidèles : la première édition est déjà épuisée ! Les fans de Games Workshop, semble-t-il, achèteraient n'importe quoi pourvu que le logo soit imprimé dessus ! Dommage, quand même, que le concepteur de ce jeu ne soit pas au niveau de la maison, et de sa réputation...



Et aussi...

Games Designers Workshop

GDW annonce la deuxième édition de son jeu sur la guerre de sécession, un "classique" comblé d'honneurs, A House Divided : nouvel emballage, règles revues et parution ces jours-ci.

TSR

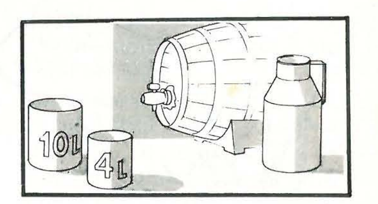
Tout un tas de nouvelles sorties à surveiller, en fonction des arrivages : Cities of Mystery contient des bâtiments en carton et des plans de rues, compatibles avec

Quand le vin est tiré...

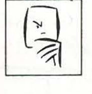
J'ai fort imprudemment parié avec mon beau-frère 7 litres de mon meilleur vin en tonneau... et c'est lui qui a gagné ! Il s'est pointé la semaine dernière avec un énorme bidon qui devait bien contenir vingt litres, espérant sans doute que je le remplirais. Pas question ! Je n'allais pas donner une goutte de plus que nécessaire...

Mais voici le problème : je n'avais pas de mesure. Ou plutôt, j'en avais deux, et pas vraiment commodes : deux grands récipients cylindriques, l'un contenant 10 litres et l'autre 4.

Comment ai-je réussi à compter les 7 litres en en gaspillant aussi peu que possible ?



La valse des étiquettes

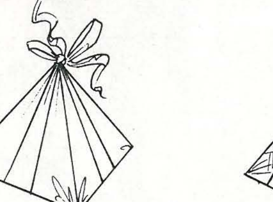


Pour corser un peu sa fête, au lieu de mettre tout simplement sur chaque paquet le nom du destinataire, l'hôtesse a transformé la distribution des cadeaux en un petit jeu de logique, en inscrivant quelques explications sur des étiquettes placées devant les paquets.

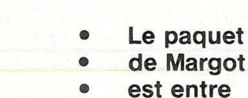
Hélas ! au moment de commencer le jeu, elle s'écrie : "Je me suis trompée : j'ai interverti deux étiquettes..."

Bernard MYERS

Solutions pages 86 à 90









- Ce paquet n'est pas pour Christine
- Le cadeau de Tom est à côté de celui-ci
- Le présent à droite de celui-ci est destiné à Bernard
- Le paquet de Margot est entre ceux de Nick et de Bernard
- Le lot placé à gauche de celui-ci est pour Tom

PRET A JOUER

AD&D. King's Festival est une nouvelle aventure pour D&D. Pour Dragonlance (AD&D), un nouveau module : Dragon Magic. The Weird, Weird West est une aventure pour Marvel Super Heroes.

Avalon Hill

Pour Civilization : une carte permettant une extension à l'ouest, vers l'Ibérie et l'Afrique du Nord), et ainsi d'améliorer l'équilibre du jeu pour 4, en offrant des variantes pour 5, 6 et 7 joueurs.

Games Workshop

Pour Warhammer 40000, un recueil de 200 pages : le Warhammer 40000 Companion.

Pierre GRUMBERG et Brian WALKER

Le kiosque

En général...

Agenda du Joueur 90 (89 F) : guide des fédés, clubs, magasins spécialisés, un jeu-énigme primé sur l'Egypte ancienne... et en plus, ça fait agenda ! (Jeux Descartes).

La Lettre du Bridge (N° 24 - ab. 22 numéros, 290 F) : les championnats du Monde, et aussi les rubriques habituelles.

L'Officiel du Scrabble (132 F) : ouvrage de référence de la Fédération Internationale francophone à partir du 1er janvier 1990 (Larousse).

Scrabblerama (N° 124, 14 F) : les championnats francophones de Namur, et le classement national 1990.

Tarot Infos (N° 71, gratuit) : numéro spécial de la revue de la FFT, consacré au Classement national 1989.

... et en particulier

Le Sorcier des Abîmes (N° 5, 10 F) : des aides pour AD&D, Star Wars et AdC, et "Le Filon", jeu de plateau en encart.

Full Games Planète (N° 2, 10 F) : infos, aides (AD&D, JRTM, AdC), nouvelles classes, nouvelles créatures.

Méluzine (N° 7, 15 F) : un scénario médiéval-fantastique de 28 (!) pages.

Best of "L'Antre du Dragon" (25 F) : pour "légendes", scénarios, ajouts de règles, aides de jeu et compétences nouvelles.

La Gazette du Troll Bossu (N° 8, gratuit) : nouvelles de SF, aides de jeu (Star Wars, Empire Galactique) et faire-part de naissance de la Fédération Sud-Est Ludique. Pour tout savoir sur l'actu du jeu à Lyon : Franck Latta - 3, impasse de Noyon - MABLY - 42300 ROANNE (joindre deux timbres).

White Dwarf N° 117 (1.5 £) : conseils de Maîtres pour les peintres de figurines, aides de jeu et extensions pour les jeux Games Workshop (Warhammer 40000, Drachenfels, Codex Titanicus). (Dans les boutiques approvisionnées chez GW.)

Pierre GRUMBERG

Amis des fanzines et autres publications dédiées à un (ou des) jeu(x) : Kiosque est votre panneau d'affichage, envoyez-nous vos parutions.

LES JEUX DU MOIS

FICHE TEST

TEMPETE SUR L'ECHIQUIER



Ludodélire (Cléquin et Faidutti, dessins de Matthieu)

Matériel
76 cartes, dont 72 "événements farfelus". L'échiquier et ses 32 pièces ne sont pas fournis...

But du jeu
Echec et mat !

Le jeu
En fait, "Tempête" est une partie d'échecs marxiste (tendance Groucho). Les règles sont celles des... échecs, mâtinées de quelques phénomènes imprévus et à teneur humoristico-stratégique. Avant de commencer, chaque joueur tire cinq cartes "événement", qu'il jettera à la figure de son adversaire selon les modalités prévues sur lesdites cartes. On pioche de nouvelles cartes à mesure qu'on en joue. Vous pourrez, par exemple, permuter un ou deux pions avec des pions adverses (bonjour le roque !), ou encore utiliser la carte "Autodéfense", qui permet d'éliminer toute pièce menaçante, etc. Seule restriction : aucune carte ne peut permettre de mater directement.

Notre avis
Dieu soit loué ! Si les échecs et Salman Rushdie ont la même origine, les intégristes du "noble jeu" n'ont pas encore lancé de "contrat" sur les têtes de Cléquin et Faidutti. Ils auraient tort, d'ailleurs : plus qu'un sacrilège, "Tempête" est avant tout un gadget. Ceux qui lui reprochent de transformer les échecs en bouffonnerie, et estiment que leur ELO pourrait être mis à mal par n'importe quel débutant, se trompent : l'emploi des cartes n'est pas gratuit et demande une bonne vision du jeu. Elles ne font que pimenter la partie, sans fausser la hiérarchie. "Tempête" est somme toute une dérive innocente (et plutôt marrante, les dessins de Matthieu sont là pour ça...) et sans conséquence autre qu'un éventuel échec et mat aux zygomatiques. A ce prix-là...

EN BREF
Type de jeu : *échecs mâtinés délire*
Nombre de joueurs : *2*
Clarté des règles : *7/10*
Matériel - esthétique : *8/10*
- efficacité : *8/10*
Originalité : *7/10*
Prix moyen : *75 F*
Nous aimons : ♥♥♥

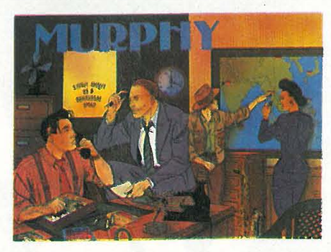
La Triple Couronne (Jumbo)

Cette boîte est une réédition de Cofso, testé dans nos colonnes (N° 50). Principe de base : diriger une écurie de chevaux de course, parier et gagner de l'argent. Entre simulation pointue et "petits chevaux", La Triple Couronne est aujourd'hui un des jeux de référence sur les courses hippiques.

Top Coeur (Jumbo)

Le principe est, en gros, celui de Scrupules : on vous pose une question à choix multiple, votre partenaire s'efforce d'anticiper votre réponse, et marque des points s'il a vu juste, la triche étant prévenue par l'intermédiaire d'un bidule couinant. Ce jeu s'adresse aux plus jeunes : les questions sont, en conséquence, très cour-de-récré-chocolat. L'antithèse du trip Crados.

Murphy (Flying Turtle)



Par recoupements et anticipation, vous devez découvrir l'héritier d'une fortune fabuleuse... L'accroche "aventure" ne se justifie pas par le déroulement de la partie, chacun des joueurs se livrant, avec son dé et sa feuille de marque, à un exercice plus proche de la Communale que de la poursuite du Diamant Vert. Distribué par Jeux Actuels (160 F).

Le Gang des Tractions Avant (Schmidt)

Pion d'or J&S (N° 35), ce jeu est réédité par Schmidt, qui espère lui donner une deuxième jeunesse : excellente initiative ! 180 F.

Docteur Ruth (Schmidt)



Aïe ! Comment la maison Schmidt a-t-elle pu se fourvoyer dans l'importation de ce fiasco sexo-ludique ? Destiné à un public américain aussi ignorant des choses de la vie qu'un congrès de candidats à la papauté, Docteur Ruth, "The Game of Good Sex", est un question-réponse mâtiné de jeu de l'oie, dont le but est de parvenir à l'orgasme en même temps que son partenaire : le plus dur est de ne pas s'endormir avant ! 180 F (sans ordonnance).

Le Mille Bornes des Mots (Dujardin)

Le vieux 1000 Bornes, avec ses coups-fourrés, à la sauce "cadavres exquis". Idée astucieuse et simple : chaque joueur tire des cartes-mots avec lesquelles il fabrique des phrases. Chaque phrase est ensuite évaluée en nombre de points, en fonction de l'humour, du sens, etc., tous critères ô combien subjectifs, qui nécessitent une bonne foi d'acier trempé. Mauvais joueurs s'abstenir...



Le Mille Bornes de l'Histoire (Dujardin)

On ne change pas un nom qui gagne, on le décline : ici, au lieu d'aligner les étapes de 25, 50 ou 200 kilomètres, on compose des séries "Révolution", "Gaule mérovingienne", "Sciences et Techniques". C'est moins agressif que la version originale, et historiquement irréprochable. Pour les forts en histoire... ou ceux qui voudraient le devenir !

Beurk ! Le Jeu des Crados (Habourdin International)



Comme son nom l'indique. 160 F prix maxi (encore heureux !).

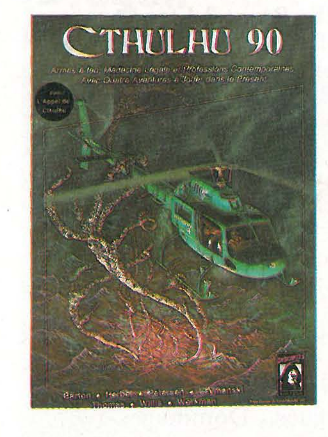
Dingbats Illustrés (Habourdin International)

Nous avions testé (N° 48) la première version de ce jeu (deux coeurs). L'éditeur a ajouté des illustrations et amélioré la formule : nous serions tentés d'ajouter un coeur. 190 F maxi.

Le Jeu de l'Année (Habourdin International)

Un nom genre "méthode Coué" pour un jeu qui nous promet "la meilleure année de (notre) vie" : mortel ! Pour gagner, il faut atteindre le plus tôt possible le 31 décembre : mieux vaut se prendre une année sabbatique. 225 F prix maxi.

Cthulhu 90 (Jeux Descartes)



Enfin ! voici la version "contemporaine" d'un des JdR les plus vendus en France. On y trouve réponse à toutes les questions que se posent les scénaristes sur notre belle époque et les mille et une manières de s'y colleter avec l'Innommable : "Les Maigres Bêtes de la Nuit sont-elles perméables au calibre 9mm parabellum en rafale de 24 ?", "Le Necronomicon est-il consultable grâce au serveur Minitel de l'Université d'Arkham ?", "Le Rock'n Roll et le LSD sont-ils compatibles avec le culte de Nyarlathotep ?" Plus de 130 pages d'adjonctions aux règles de base, plus 4 scénarios, et tout ça pour 120 misérables francs : de quoi se plaint le rôliste ?

FICHE TEST

BRAINSTORM!

Kenner Parker

Matériel
Un plateau, 2 pions, 300 cartes, 600 thèmes, un sablier, 3 dés, 6 plaquettes jokers, un crayon spécial et un cache transparent rouge.

But du jeu
Etre la première équipe à totaliser 60 points.

Le jeu
La première équipe doit trouver en une minute le maximum de termes (noms propres inclus) que lui inspire le thème donné. Les réponses sont notées par l'autre équipe. Chaque réponse donne 1 point quand elle était prévue par le fabricant. Avant de renverser le sablier, l'équipe questionnée jette trois dés pour déterminer quelle bonne réponse donne droit à un bonus. Les points permettent d'avancer sur le plateau. Si une équipe manque d'inspiration, elle peut, au moyen d'un joker, faire piocher une autre carte thème. Dans ce cas, l'autre équipe répondra ensuite à la fiche refusée...

Notre avis
Le type même du jeu dont on dit : "j'aurais dû y penser". Un principe simple : celui du jeu du Bac, qui se pratique au lycée pendant les heures de "perme". Les sujets étant de difficulté très variable, la chance au tirage joue un rôle primordial : pas une once de stratégie là-dedans. Si les thèmes évoqués restent dans les limites d'une connaissance Trivial-Pursuitesque, certaines ambiguïtés nécessitent un petit coup de pouce fair-play de la part des interrogateurs. La mise en route est très rapide et nécessite peu d'espace : c'est le jeu idéal pour un après-dessert en famille ou entre copains, quand la digestion réduit quelque peu la vivacité. On estimera cependant que le prix (255 F conseillé !) est un peu élevé pour le contenu de la boîte.

EN BREF
Type de jeu : *question-réponse*
Nombre de joueurs : *illimité (2 équipes)*
Clarté des règles : *8/10*
Matériel - esthétique : *6/10*
- efficacité : *9/10*
Originalité : *6/10*
Prix moyen : *255 F*
Nous aimons : ♥♥





FICHE TEST

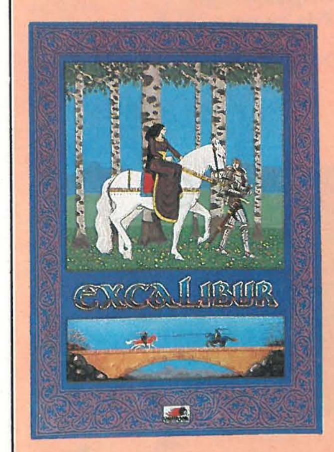
EXCALIBUR



Oriflam

Matériel
Livre de règles, plateau à monter, 40 cartes "domaines", 1 dé à 6 faces, 3 planches de pions et leur boîte de rangement.

But du jeu
Obtenir la garde d'Excalibur en conquérant 21· domaines (règle de base) ou le maximum de points d'honneur après dix ans de jeu (règle avancée).



Le jeu
Chaque joueur incarne un chevalier de la Table Ronde, chargé de conquérir et d'exploiter des domaines : il s'agit de trouver un juste équilibre entre une expansion rapide en "blitzkrieg" et une gestion avisée et pacifique. La meilleure méthode, vous l'avez deviné, se nichant quelque part entre les deux...

Notre avis
Plutôt qu'une aventure légendaire basée sur la célèbre épée, il s'agit d'un jeu de stratégie très terre à terre, où le général s'habille parfois en banquier. Ce jeu se situe entre Civilization et Fief, dont il dérive directement. Les règles, à l'exposé longuet, laissent augurer une partie morne, compliquée, avec carte et pions illisibles et combats interminables. Que nenni ! on se passionne, on crie, on gère, on se bat (aux dés) et quand le jeu est maîtrisé, il reste encore un tas de variantes à explorer. Seul le système de résolution des combats, emprunté aux wargames, pèse d'un poids trop lourd sur le reste du jeu, ce qui risque de dérouter le néophyte. Quand aux fans de ce type de jeu, ils trouveront que le thème n'est pas d'une originalité folle. N'empêche : même si Excalibur est un peu lourd à manier, il possède quelques arguments tranchants qu'apprécieront les traîneurs de sabres.

EN BREF
Type de jeu : *stratégie*
Nombre de joueurs : *2 à 6*
Clarté des règles : *7/10*
Matériel - esthétique : *7/10*
- efficacité : *4/10*
Originalité : *5/10*
Prix moyen : *270 F*

Nous aimons : ♥♥

Version Originale (Ferriot)

Un jeu d'éveil sur les langues vivantes : bonne idée, quand l'Europe pointe le bout de son nez ! Un parcours sur lequel on tire des cartes, portant des mots en français. Le but du jeu est de donner leur équivalent, dans une des quatre langues proposées (anglais, allemand, espagnol, italien). Un conseil : adjoignez un adulte à la table de jeu.

Le Jeu des Sixties (Ferriot)

Savez-vous TOUT sur Johnny, Sylvie, Sheila, Cloclo et Mike Brant ? Etes-vous un ex-fan des Sixties, petite Baby Doll ? Si oui, cet avatar de Trivial Pursuit (encore !) a des chances de vous amuser, à l'occasion une soirée post-soixante-huitarde bien arrosée. Les questions pèchent parfois par imprécision. Ainsi, quel est selon vous l'album mythique des Beatles ? Hein ? Il y a au moins douze bonnes réponses. Les spécialistes resteront sur leur faim, les autres risquent d'être un peu largués... Dommage.

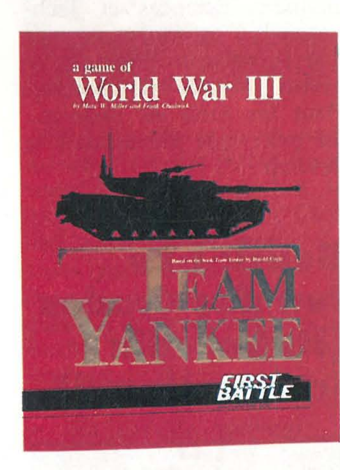
Stratagri (Ludanalyse)

Un subtil mélange jeu de simulation/jeu de société sur le thème, à tort jugé ennuyeux, de l'exploitation agricole : développez vos cultures, diversifiez vos activités, fondez un foyer (ça fait de la main-d'oeuvre en plus), surveillez les cours, contractez des assurances, empruntez, dépensez... Ouf ! quel boulot ! Clausewitz n'aurait pas renié ce rejeton attrayant des wargames classiques. Un bon agriculteur est aussi un diplomate pugnace ! Tout ça rappelle (en mieux) Agrihazard, un jeu édité outre-Manche il y a 12 ans par Ford (tracteurs...).

Enfer et Damnation (Pierre-Nicolas Lapointe)

Un grand coup de plumeau dévastateur et rigolo sur le jeu de rôle : en voici un bien délirant, où on propose - entre autres - aux candidats persos quelques peaux empruntées dans un D&D revu par Monthy Python. On sent qu'il y a matière à faire un grand truc, en affinant encore un peu... Pour témoigner votre intérêt : P-N. Lapointe - B.P. 3 - 67400 Geispolsheim-Gare.

Team Yankee (GDW)

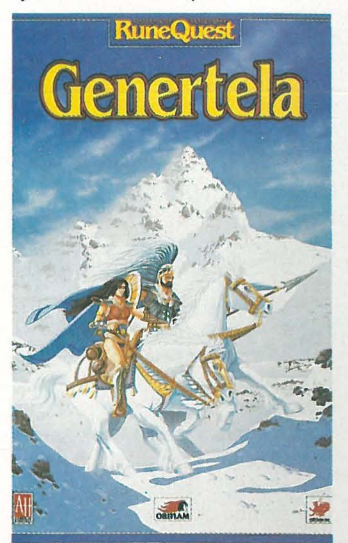


L'aventure d'une compagnie de chars US pendant la prochaine guerre mondiale. Un petit chef-d'oeuvre de simplicité, proche de Panzer Leader. Prix moyen : 300 F (distribué par Jeux Actuels).

Vive l'Empereur ! (Socomer)

Hanau, 1813 : les Français affrontent les Austro-Bavarois. Ce deuxième volume de la série de wargames napoléoniens "Vive l'Empereur" (cf. N° 60) comportera, en plus du minimum (jeu + livret historique) quatre pages de règles optionnelles. En prévision : une série sur l'Antiquité.

Genertela (Oriflam)



Cette nouvelle et somptueuse (donc chère : 199 F) extension à Runequest, présente en détail le monde de Glorantha, avec zoom sur sa région la plus peuplée, le continent de Genertela. 160 pages pleines de cartes, persos plus ou moins fréquentables, mythologies, etc., pour baser vos scénarios. La traduction est fort lisible. Offrez-le à votre MJ préféré pour les fêtes de fin d'année...

Life Style (Ravensburger)

Ce jeu ayant été lancé au moment où nous mettions sous presse, le test ne paraîtra que dans le prochain numéro.



Illuminati (Jeux Descartes)

A paraître en novembre. Dans ce "jeu des conspirateurs", qui a fait un "tabac" outre-Atlantique, chaque joueur veut devenir "le maître occulte du Monde". A suivre...

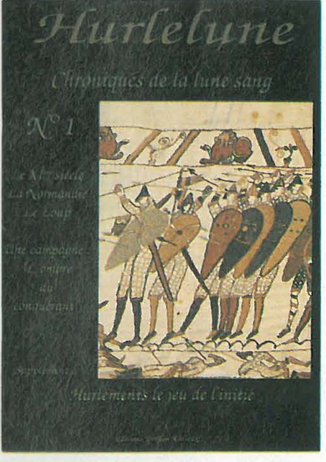
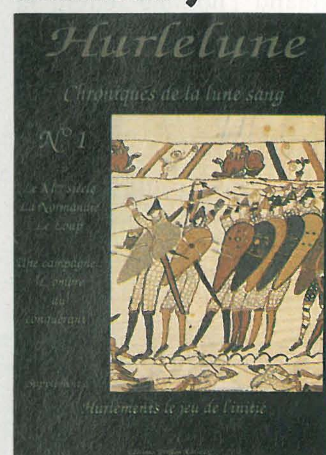
James Bond 007, le Jeu (Jeux Descartes)

A paraître en novembre. Compte-rendu dans un prochain numéro.

Civilisation (Jeux Descartes)

Le Z devrait se muer en S en passant de la langue de Shakespeare à celle de Descartes. Pas trop tôt !

Hurlelune (Dragon Radieux)

Première extension de Hurlements (N° 58) : entre Guillaume le Conquérant et la tapisserie de la Reine Mathilde.
Remarquablement documenté et très lisible, ce jeu intéressera tous les rôlistes avides d'Histoire. 80 F environ.

Aristos (Dragon Radieux)

Intrigues à la Cour du roi Soleil : diplomatie, alliances, mariages, cabales, etc. A paraître prochainement.

FICHE TEST

KALAHEN

Flying Turtle

Matériel
Un plateau de jeu, 6 figurines de plomb, un lot de pions, pastilles et marqueurs, 2 jeux de cartes "contenu des coffres" et "monstres", 3 dés spéciaux, un dé 6, un dé 10.

But du jeu
Réunir les trois fragments d'un parchemin et rentrer au château.

Le jeu
Chaque joueur incarne un guerrier, possédant au départ 3 anneaux de couleur, 15 pièces d'or et 12 points de vie. Les parchemins, points de vie, pièces d'or, armes, etc., sont distribués aléatoirement à l'intérieur de huit "coffres", correspondant à huit "lieux maudits". Du jet des dés dépendent, comme d'habitude, le résultat des combats et l'efficacité des sorts. Certains coffres sont plus ou moins difficiles à fouiller, les cartes les plus intéressantes étant cachées dans la "Tour Maudite". Affaiblis, les joueurs peuvent se refaire une santé dans les villages ou au château. Le premier à obtenir 3 fragments identiques du parchemin et à terrasser le Dragon-gardien devant son donjon devient (tatsoin !) maître de Kalahen.

Notre avis
Plateau joli, principe simple, présentation attrayante : nous pensions passer une excellente soirée. Malheureusement, la recherche des fameux morceaux de parchemin s'est vite muée en fastidieux jets de dés. Plutôt qu'un jeu mêlé de ris et de pleurs, plein de coups fourrés et de combats fratricides, nous avons trouvé une quête égoïste, où la tactique est totalement subordonnée à la chance. Quant au MJ, il n'est que banquier. Il semble que, cette fois, la Tortue Volante soit passée bien près du sol...

EN BREF
Type de jeu : *aventure (?)/plateau*
Nombre de joueurs : *3 à 6*
Clarté des règles : *6/10*
Matériel - esthétique : *7/10*
- efficacité : *8/10*
Originalité : *7/10*
Prix moyen : *250 F*

Nous aimons : ♥

The Great Old Ones (Chaosium)

Ces Grands Anciens sont 6 scénarios pour Call of Cthulhu, qui vous attendent sur les étagères des magasins spécialisés. Evidemment, c'est en anglais ! 200 F environ.

Vocal (Ideal Loisirs)



Chantez ou mimez les succès de la chanson... On vous prévient dès qu'on en sait davantage, promis !

Rexton : on ne joue plus !

Rexton et les jeux, c'est fini : les jeux d'échecs électroniques seront distribués par Savie (CXG) et Nikitel (Fidelity), et les jeux de simulation repartent sous la férule de Duccio Vitale (Eurogames). Bientôt 6 (oui, SIX !) jeux en rayon : Little Big Horn est réédité tel quel, Yom Kippur, Okinawa (ex-Kroll), et Colonisator (ex-Prumni) ont vu leurs règles remaniées, Zargos (ex-Zargos Lord) est devenu jeu de plateau, Fief II bénéficie de nouvelles règles permettant - entre autres - des alliances familiales... Il va falloir tout re-tester ! Les changements de règles sont disponibles en "kits" à prix modique (environ 30 F), pour ceux qui possèdent déjà la version originale. Non content de (res)sortir toutes ces gourmandises, Eurogames se lance dans la création : Dragon Noir, "jeu d'aventures fantastique", est le premier volume d'une série de boîtes et d'extensions. Tests dans nos prochaines éditions.

Dragons en VF

Cet été est parue toute une série de scénarios (en français) pour Advanced Dungeons and Dragons. Ravenloft (Référence i6) est un des classiques de l'horreur "gothique", le best-seller des scénarios AD&D. FR1 (pas d'autre nom) est le premier volet d'une série consacrée aux Royaumes Oubliés (Forgotten Realms). Suite de la série Dragonlance, les modules DL 6 et 7 s'appellent respectivement "Dragons de Glace" et "Dragons de Lumière". Enfin, vous devriez trouver dans les supermarchés agréés JdR la deuxième édition traduite du manuel des joueurs pour AD&D. "Une traduction et une présentation soignées", promet-on chez Transecom.

Hexagonal

Comme son nom ne l'indique pas, ce distributeur ne nous annonce aucune VF, mais toute une série d'aventures et campagnes en anglais (à vos Harrap's !). Pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (Iron Crown Enterprise) : deux aventures, "Dark Mage of Rhudaur" et "Ghost of Southern Anduin", et une campagne, "Empire of the Witch King". Pour Shadow World (le monde de Rolemaster) : une aventure, Orgillion Horror, et deux campagnes, "Star Crown Empire and Sea of Fate" et "Kingdom of the Desert Jewel". Pour Battletech (Fasa) : Battletroops (un nouveau jeu sur les troupes à pied) et un supplément technique sur les véhicules et équipements. Pour Star Trek : un livret de données sur le cinquième film de la série. Très attendu, en vertu d'un succès énorme au USA (50 000 exemplaires vendus en 15 jours...), un nouveau JdR Fasa sur les années 2050 : Shadowrun, "quand l'homme rejoint la machine" ou "Sid le Cyberpunk au pays de Gary Gygax". Gosh ! Inspiré du roman de William Gibson ("Neuromancer"), le guide du Maître fait allègrement 200 pages, et illustrées en couleur, s'il vous plaît ! Chez Mayfair Games, un nouveau JdR : Batman (original !), avec son bouquin de données et trois aventures (il s'agira, d'après l'importateur, d'une version simplifiée de DC Heroes).

Et aussi...

Desert Steel (West End Games, ext. Tank Leader) - Monstrous Compendium (TSR, AD&D 2e édition) - Prince Valiant (Chaosium, JdR) - Wargames Illustrated N° 25 - Star Wars Rules Companion (WEG) - MBT (Avalon Hill, wargame contemporain) - Hollow Legion (Avalon Hill, gamette ASL) - Air Land Battle (Omega, wargame cont.) - Seekrieg (wargame IIe GM).

Souvenirs, souvenirs...

Avis aux collectionneurs : Jeux de Guerre Diffusion (Paris) a retrouvé quelques exemplaires d'un vieux wargame SPI, "Les Quatre dernières Batailles de Napoléon", présenté dans le numéro 1 de J&S !



JEUX DE LETTRES

LES ANAGAMMES

Une anagamme est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de 7 lettres donné. Ainsi BLÉSITÉ "scrabble" sur les lettres de GLAMOURS et ALLOTIR sur celles d'IMPUTA.
(Les astérisques signalent le nombre de solutions.)

ALLOTIR + I = ———— (**)
+ M = ————
+ P = ————
+ U = ————
+ T = ———— (**)
+ A = ————

BLÉSITÉ + G = ————
+ L = ————
+ A = ———— (***)
+ M = ————
+ O = ————
+ U = ————
+ R = ———— (**)
+ S = ————

LES COUSINS



Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplissant la case avec une lettre. Quelles sont les 37 solutions cachées ? Pensez aux nouveaux mots apparus dans le Petit Larousse Illustré 89. On peut, ici, conjuguer.

_AITES	L_SER
_ETIS	_ITON
LA_CAT	_OLIS
_ONG	PRO_OS
PI_A	_EUVE

LES ANAPHRASES



Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplissez les cases par les lettres des tirages correspondants, en en changeant l'ordre.

ACDEINORT : Une • • • • • • • • • anonyme a envoyé un chèque à la • • • • • • • • •

ACEEIILLS : Cette rangée de • • • • • • • • • • a été • • • • • • • • • • par un vandale

ACEEIOSSS : Ces deux marques de whisky se sont • • • • • • • • • chacune à une distillerie • • • • • • • • •

ACEFIILST : En matière • • • • • • • • • • de on peut parfois obtenir des • • • • • • • • • de paiement

AEGINORSS : Les risques d'• • • • • • • • • • ont de quoi • • • • • • • • • les passagers du métro

Solutions pages 86 à 90

LES MOTS CASSÉS



Groupez ces huit mots de 4 lettres deux à deux. En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez trouver un mot de huit lettres.

HOIR

TREK

CARI

PRES

AMEN

MENU

GADE

LAME

Benjamin HANNUNA

Pour ou Contre
SOVIET SYSTEM
Ou comment devenir Secrétaire Général à la place du Secrétaire Général...

Jeu de société de classe pour une société sans classes, ou nouvel avatar de l'inévitable Trivial Pursuit ? A vous de choisir votre système...

(MB - Artichaut Films)

Matériel
— 1 plateau de jeu
— 3 paquets de cartes Evénement
— 526 cartes Question
— 6 pions Soviet System
— 6 pions Datcha
— 6 fiches d'état-civil
— 96 pions Distinctions et Condamnations
— 6 paquets de billets de banque
— 1 dé à 12 faces

But du jeu
Devenir Secrétaire Général à la place du Secrétaire Général, en grimpant dans la Nomenklatura.

Le jeu
Chaque joueur reçoit un pion, une datcha, 3600 roubles et une fiche d'état-civil indiquant son appartenance au groupe social (ouvrier, paysan, intellectuel) choisi ou tiré au sort. Les joueurs se déplacent sur le plateau, gagnent ou perdent de l'argent sur les cases Revenus, tirent des cartes Evénement : décorations, punitions, ascension ou chute dans le Soviet System. Pour monter dans la Nomenklatura, il faut passer un Examen. L'Interrogatoire (système similaire) permet de grimper ou descendre le long de l'Echelle du Pouvoir. Les joueurs disposent de cartes spéciales (jokers, Amnistie, Bonne Réponse) qui leur permettent d'atténuer éventuellement la difficulté des questions. Au besoin, on peut éviter une catastrophe en achetant la bonne réponse.

Les décorations et l'argent permettent également de progresser vers le sommet : tout s'achète, rien ne se perd. Le premier à atteindre l'étage suprême (Secrétaire Général du PCUS) a gagné.

POUR

Grimper dans la nomenklatura, c'est le rêve de chacun ; la course du rat a toujours eu ses adeptes. Pour assouvir cette frénésie, rien de tel qu'un jeu de société, à la limite de la caricature, où les scrupules n'étouffent personne, où tout s'achète, même les médailles et les réponses aux interrogatoires. Soviet System, avec ses scénarios au second degré, ne verse jamais dans l'antisoviétisme primaire. Le jeu est simple, et laisse une assez large place au hasard. Avoir de bonnes connaissances sur l'URSS augmente les chances, mais ne garantit pas le succès. Une certaine imagination règne dans ces historiettes, qui font sourire sans arrière-pensée, vous transformant successivement en directeur d'une fabrique de charcuterie ou en tractoriste germano-kazakh, par exemple. Quelques ingrédients moins bien dosés tempèrent l'enthousiasme, mais les questions, assez bien choisies et variées, vous permettront somme toute de passer un séjour agréable lors de votre prochaine villégiature au bord de la mer Noire.

♥♥♥ Marc ESQUERRÉ



CONTRE

Un aperçu du jeu et de sa présentation (somptueuse réaliste-socialiste) tendrait à faire croire au joueur qu'il va s'éclater autant que l'Empire cher à Hélène Carrère d'Encausse. En fait, tout est basé sur un "question-réponse", relativement difficile vu l'étroitesse des connaissances du Français moyen sur la production kolkhozienne de l'Azerbaïdjan (par exemple). A moins d'être titulaire d'une chaire de maître de recherche à l'Université Patrice Lumumba, les joueurs ont donc toutes les chances d'atterrir au goulag et de n'en point décoller. Stratégie de jeu extrêmement limitée, règles inutilement compliquées (transformant la partie en bordel Intourist), finition un peu légère de certains détails (4 types de billets de banque sur 6 ne servent jamais) : on est aussi déçu qu'une ménagère moscovite apprenant après douze heures de queue que le stock de vodka est épuisé.

♥ Pierre GRUMBERG

EN BREF
Type de jeu : *dérivé de questions-réponses*
Nombre de joueurs : *de 2 à 6*
Clarté des règles : *7/10*
Matériel - esthétique : *8/10*
- efficacité : *6/10*
Originalité : *6/10*
Prix moyen : *320 F*

Iron Lord
Le jeu micro du mois

Le voici enfin, ce Seigneur de Fer, le jeu qui doit hisser Ubi Soft au rang de Cinemaware. Si le scénario n'est pas très convaincant, la réalisation est parfaite. Pour tous les goûts, voici le jeu de l'automne...

"Un royaume à sauver de l'Armée des Ombres, l'honneur et la renommée d'un nom à rebâtir" : l'argument n'est pas d'une originalité à tomber par terre ! à raison d'une bonne dizaine de jeux d'aventure par mois depuis deux ans, on se demande d'ailleurs où trouver de quoi dépayser le joueur...

Encore une fois, on se retrouve avec un avatar de *Bard's Tale* (pour le côté magique) et de *Defender of the Crown* (pour le côté "stratégie"). Bref, vous voilà dans la peau d'un sympathique jeune homme, et prêt à la risquer pour rétablir l'harmonie dans une contrée dévastée par la méfiance et les mauvaises querelles.



La Guilde Michelin des Contrées Magiques

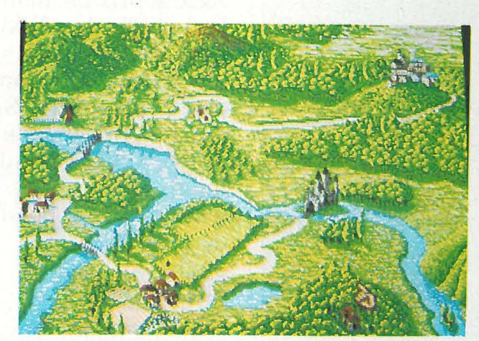
Pour commencer, vous avez droit à la carte. C'est-à-dire : des chemins tortueux menant d'un point à un autre. Par exemple, d'un village à un château fort. Pas difficile. Pour se balader, il suffit de cliquer sur le point à atteindre. Tagadap, vous voilà parti !

Une fois arrivé, miracle, une fenêtre s'ouvre sur l'écran, dans laquelle vous voyez apparaître un plan de l'endroit. Vous pouvez ainsi visiter des tas de lieux variés et récolter ou acheter un autre tas de bricoles utiles, comme par exemple un certain dé chez un certain marchand louche. Il servira (toujours par exemple) chez un certain aubergiste, à tricher dans un certain jeu.

Hum... Comme dans tout jeu d'aventure moderne, les séquences de pure investigation (recherche, interrogatoire en règle des personnages rencontrés) sont entrecoupées de séquences d'arcade, composant de multiples "tiroirs". La maîtrise du jeu passe bien évidemment par le maniement du joystick, mais sans pousser à l'ire les purs cerveaux. Vous pourrez ainsi vous exercer au maniement de l'arc, lutter au bras de fer, manier l'épée pour occire les méchants, et tutti quanti.

Rencontres sous les mâchicoulis

Les séquences d'arcade sus-décrites n'ont en fait qu'un seul et noble but :


Iron Lord sur Atari 1040 ST

accroître votre prestige. On ne prête qu'aux riches : plus votre réputation est bonne, plus les milices-locales-moines-magiciens-serveuses-de-bistrot et autres commerçants locaux et retors seront avenants à votre égard. Il vous faudra, par exemple, raccommoder certains persos fâchés à mort, afin d'en obtenir des faveurs capitales pour la suite des opérations.

Le prestige, denrée essentielle, permet de recruter une armée nombreuse afin d'affronter les hordes maléfiques. Car il y en a aussi pour les wargamers... Oh ! pas question de simulation poussée : il s'agit là d'un petit jeu pas bien difficile, où le principe est d'avoir la supériorité numérique. Pas fabuleux, mais bien fait.

Après avoir vaincu, il ne vous restera plus qu'à pénétrer dans un labyrinthe peuplé de démons baveux et antipathiques, pour arriver enfin, après des heures et des heures de jeu (sauvez vos exploits le plus souvent possible), à la Blatte Finale.

Seigneur de Fer, réalisation d'acier

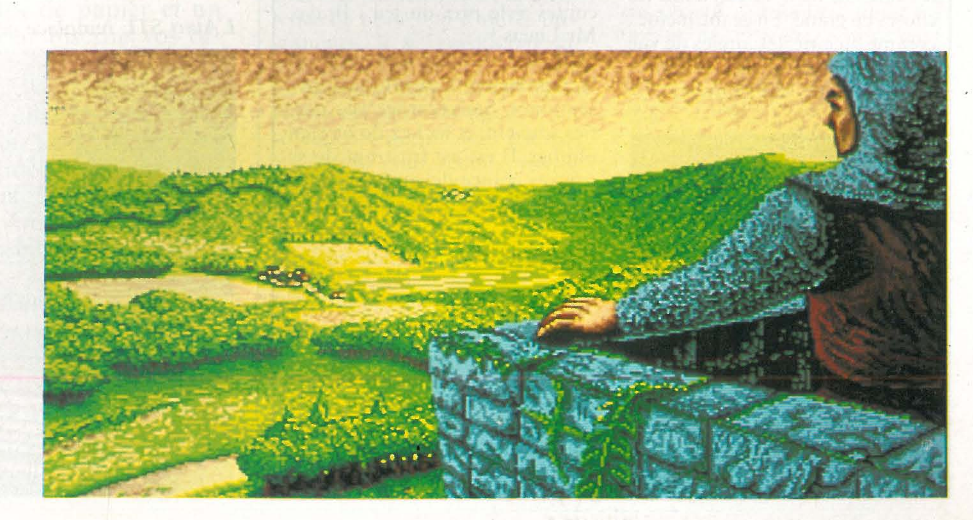
Iron Lord est avant tout facile à jouer : le fonctionnement est évident pour qui sait manier un joystick. Si le scénariste ne s'est pas trop creusé, le graphiste a fait du boulot de choc. La version Atari est aussi plaisante à voir qu'à jouer.

Iron Lord plaira particulièrement aux fans de Cinemaware, visiblement la clientèle visée par Ubi. Reste qu'après deux ans de travail, le résultat, s'il est excellent, n'est pas exceptionnel. "Et le Plaisir s'accroît quand l'effet se recule", disait Corneille, fameux scénariste de Jeux de Rôles du IVème siècle A.A. (1). Encore eût-il fallu n'en point abuser...

Pierre GRUMBERG

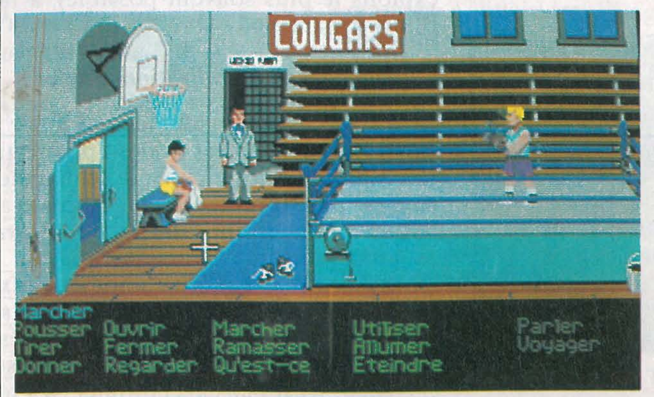
(1) Avant l'Apocalypse

Fiche technique
Editeur : *Ubi Soft*
Disquettes pour *Atari ST, Amiga, PC et CPC*
Son : *7/10*
Graphisme : *8/10*
Animation : *7/10*
Originalité : *6/10*
Nous aimons : *8/10*
Prix : *environ 250 F*


... et sur Amiga

FICHE TEST

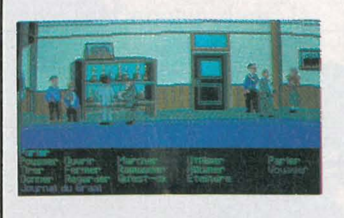
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



Indiana Jones sur Atari 1040 ST

Lucasfilm Games

Si vous avez vu le film, vous ne serez pas le moins du monde dépaysé par cette aventure : le scénario est décalqué à même la pellicule, à quelques détails près (ce qui suffit assez à compliquer les choses). Vous aimerez retrouver Indiana Jones, son papa et toute la cohorte d'affreux nazis qui hantent les chemins menant au Graal, en cliquant comme un fou sur tout ce qui ressemble à un item. Si vous n'avez pas vu le film, vous apprécierez la profondeur et la convivialité d'une aventure infiniment riche. Lucasfilm Games, comme si le nom de Georges était en jeu (c'est le cas de le dire...) a fait les choses en grand. En géant, même : comme au ciné, les angles de vue varient, les travellings et autres panoramiques s'enchaînent...



Notre avis

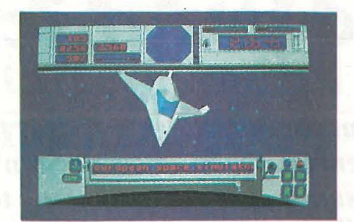
C'est très bien fait, pas de doute. On reste cependant un peu sur sa faim en constatant que si l'image a gagné en mise en scène, le graphisme n'a pas beaucoup évolué depuis le fameux Zak MacKraken (voir J&S N° 58). Pour PC (EGA), c'est suffisant, mais sur ST, c'est un peu léger. Il semble que la transposition ait été faite en France à toute vitesse. Nous ne blâmerons pas les coupables, qui ont fait un remarquable travail de traduction et d'adaptation : pensez qu'il a fallu récrire à la main le carnet de Papa Jones, qui vous accompagnera dans l'aventure ! Ledit carnet (très rigolo, avec taches de gras et ronds de verre de cognac séchés) est une sympathique manière de dissuader les pirates : 6 disquettes + 50 photocopies = le prix du jeu... Bravo, Mr Lucas !

Un conseil : vous ne verrez pas le dénouement avant quelques semaines. Sauvegardez vos parties souvent, et tâchez de ne rien oublier. Il est est frustrant de se trouver coincé devant une grille, sans rien pour l'ouvrir...

EN BREF

Type : *aventure*
6 disquettes pour *PC et Atari ST*
Son : *4/10*
Graphisme : *6/10*
Animation : *7/10*
Originalité : *6/10*
Nous aimons : *8/10*

Tomahawk


E.S.S. en action

Remue-ménage de rentrée : François Nédelec, ancien de J&S, a pris en main, en début d'été, la destinée des jeux. A sortir donc, toute une série de softs, dont le superbe European Space Simulator, prévu dans les jours qui viennent, et l'adaptation micro d'*Astérix et le Coup du Menhir* (le dessin animé de Noël 88).

Ubi Soft

En attendant la sortie de Bat (dit "le fantôme de Créteil", rapport à sa sortie toujours repoussée...), voici *Great Courts*, une des meilleures simulations de tennis jamais réalisées.

Microprose-Rainbird

Gag : les perfides habitants d'Albion ont décidé de sortir *Rainbow Warrior*, un jeu dont le nom rappellera certainement quelque chose à quelqu'un. Hélas ! il ne s'agit pas d'un simulateur de destruction de bateau écolo (et pourtant, c'eût été un bon sujet pour un couple célèbre de stagiaires de l'Ecole de Guerre...) mais d'un jeu d'arcade bien intentionné. Dommage.

Ce mois-ci sur vos écrans : *Verminator*, une superbe aventure- arcade dans le plus pur style Lewis Carroll. En préparation : *F-19* Amiga (très attendu), *Carrier Command* CPC et PC, *Samuraï* PC, *Red Storm Rising* ST.

Encore dans les cartons gisent quelques projets-wargames fumeux dont nous reparlerons : *UMS2* (enfin !), *M-1 Tank Platoon* et *Rat Pack*. Déjà disponible depuis fin août, *F-15 II*, le petit frère de de *F-19*. De la simulation comme de l'arcade : un rêve de pilote de chasse. Du MiG, encore du MiG, mmh...


F-15 II sur Amstrad PC 1640

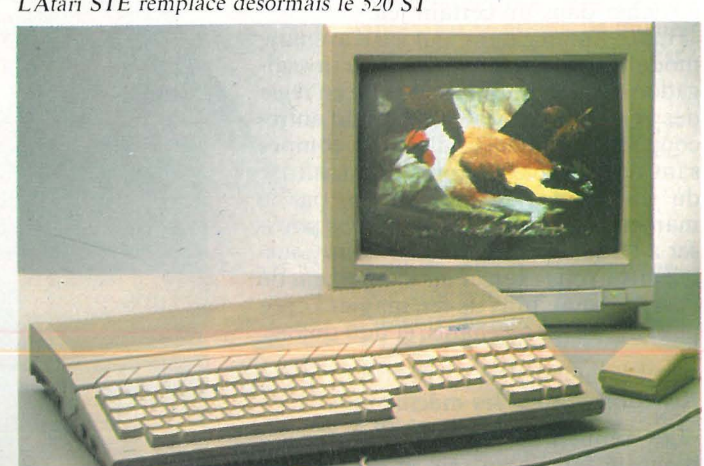
Atari

Un nouvel Atari pour novembre : c'est le STE, un canon dirigé droit sur le coeur de l'Amiga. Possibilités musicales (stéréo...) et graphiques accrues, possibilité de brancher six joysticks, scrollings à vitesse éclair et mémoire "gonflable" à 7 mégas, le STE est sans conteste une magnifique bête de jeu.

Deux restrictions, cependant : seulement 16 couleurs de base à l'écran (contre 32 à l'Amiga), et toujours le satané port souris SOUS l'unité centrale. Le bidule devrait être parfaitement compatible avec tous les softs pour ST et remplace déjà le 520 sur les étalages.

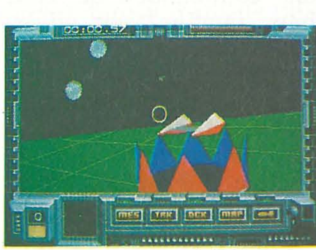
Le prix annoncé est hautement compétitif : 3490 F TTC en configuration de base, 5490 F avec moniteur couleur. La balle est maintenant dans le camp des développeurs, aucun soft n'étant encore en mesure d'utiliser les capacités de l'engin. Affaire à suivre...

L'Atari STE remplace désormais le 520 ST



Mirrorsoft

En attendant que FTL sorte enfin son *Chaos Strikes Back* (pour les non-initiés : la suite de *Dungeon Master*, bien sûr), un sous-produit correct : *Bloodwich*, une aventure en sous-sol, à jouer en duo.


Interphase sur Atari 1040 ST

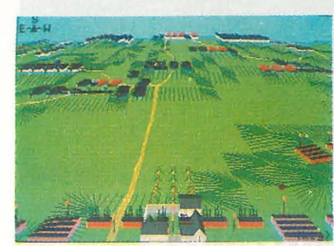
Beaucoup plus beau et ambitieux, *Interphase* est un parcours en 3 dimensions à l'intérieur d'un ordinateur. A sortir encore : *Palladin*, disquette moyenâgeuse (encore). Test prochainement.

A noter : les fans de *Falcon* (Amiga et ST) disposent depuis septembre d'une disquette de scénarios à ajouter à leur boîte de base. Tout se joue alors comme une campagne, chaque action induisant des effets sur les missions suivantes. Très bien fait : le pilote sera en particulier heureux de se colleter enfin avec le gratin de la chasse Popov, le MiG-29, heureusement (?) plus fiable qu'au Bourget (*Falcon, the Mission* Disk Vol.1 est un jeu Spectrum Holobyte).

Waterloo

Sur la bataille la plus rejouée de l'histoire du wargame, PSS propose un wargame original. Plus question de se promener au-dessus de la morne plaine : on assiste cette fois au combat, comme Fabrice del Dongo dans *La Chartreuse de Parme*, au ras de la pelouse. Heureusement, on peut se promener plus vite que lui...

Le système de commande a cherché à privilégier le réalisme, en décalant dans le temps les effets des ordres donnés. Ce qui offre une idée excellente de la lourdeur du commandement, et aussi incite à réfléchir avant de lancer un Corps d'Armée à l'assaut : le contre-ordre arrive souvent trop tard.


Waterloo sur Atari 1040 ST

Tout cela serait parfait si le visuel, très beau dans sa 3D toute verte, n'était pas aussi illisible. Pensez à prévoir des feuilles de papier et un crayon pour inscrire vos ordres et dessiner vos plans : sans quoi, Wellington risque fort de rééditer son improbable exploit. Et, (zut) comme dirait Cambronne, ça suffit d'une fois ! (Un jeu PSS pour ST, Amiga et PC, carte EGA conseillée.)

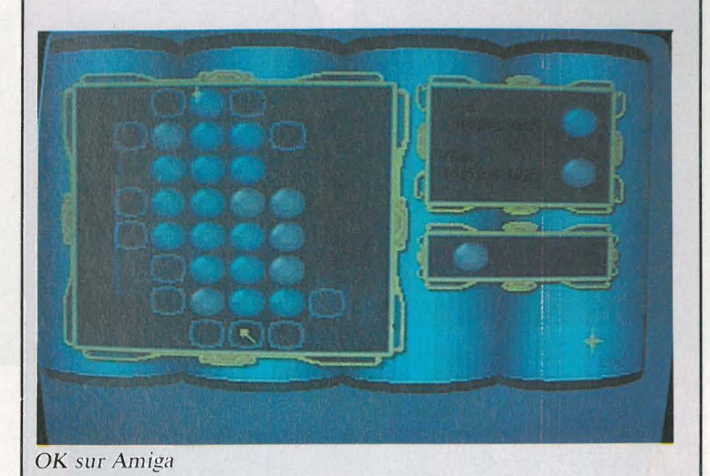
Conflict Europe

OTAN contre Pacte de Varsovie, niveau stratégique. Ou bien trop simple (une unité = un corps d'armée), ou bien trop compliqué (tout un tas de

Suite page 22.

FICHE TEST

OTHELLO KILLER


OK sur Amiga

Ubi Soft

Ambition pour O.K. : être l'ultime programme d'Othello sur Amiga (et bientôt sur ST et PC). Nous l'avons testé contre *Comp'-Oth* ST, un programme d'amateur classé 2ème sur 15 aux premières olympiades informatiques, à Londres (lire page 62). Le début de partie est assez équilibré, malgré l'absence, chez le Killer, de bibliothèque d'ouvertures.

Notre avis

Ce logiciel sait, comme tout bon joueur d'Othello, prendre peu de pions pour réduire le choix de l'adversaire. A la différence de beaucoup d'autres programmes, il ne prend pas inconsidérément les bords et évite de perdre le centre. Il sait aussi mettre vos pions "en damier" (ils se concurrencent alors les uns les autres) pour réduire vos libertés. Il joue sainement, en somme, et, contrairement à de nombreux autres programmes, ne vous donnera aucune mauvaise habitude.

Par contre, *Othello Killer* est un peu faible en prévision : *Comp'Oth*, par exemple, peut connaître l'issue de la partie 5 coups avant son adversaire ! Autre faille, certes commune à presque tous les programmes (Comp'Oth compris) : OK a beaucoup de mal à évaluer les conséquences d'un "bétonnage", stratégie qui consiste à prendre des bords consécutifs pour rejeter son adversaire vers l'extérieur. Ce programme, en outre, ne respecte pas totalement le règlement : les blancs peuvent ici commencer, ce qui n'est pas normal. Plus grave : il semble impossible à l'adversaire de commencer avec les noirs dans la position standard, par exemple F5...

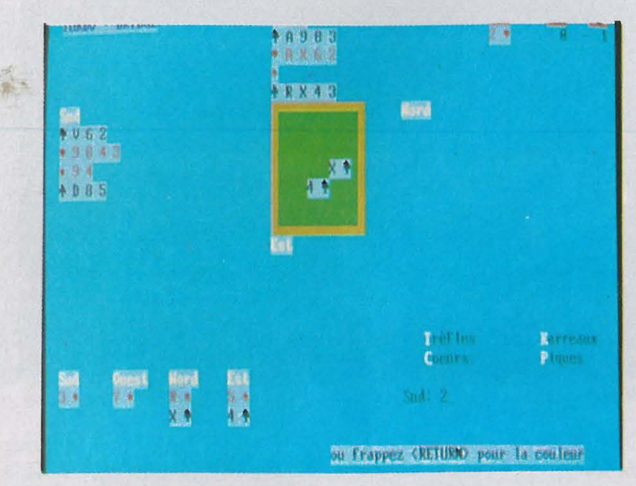
Othello Killer est un bon achat pour les joueurs moyens désireux de progresser : ses nombreuses options en font un excellent outil d'étude (quatre niveaux de difficulté, reprise ou suggestion d'un coup, sauvegarde de parties, problèmes), malgré l'absence de coordonnées des cases. Si vous êtes plus fort que lui, vous êtes sans doute déjà un habitué des tournois de la FFO.

EN BREF

Type : *classique*
Disquette pour *Amiga, version française*
Son : —
Graphisme : *8/10*
Animation : —
Originalité : *7/10*
Nous aimons : *7/10*

FICHE TEST

BRIDGE EN MAJEURE CINQUIEME



BMC sur Amstrad PC 1640

Le Bridgeur

L'accessibilité du logiciel est plutôt moyenne pour un non-initié à la micro : par exemple, les commandes doivent être précédées de Shift, ce qui n'est précisé nulle part. Le premier menu propose un choix entre : donne aléatoire (ou préparée, à saisir), vue des mains, sélection de la main à jouer, etc. Le programme peut également "tricher" à la demande en regardant toutes les mains, ce qui permet de voir comment jouer contre une défense optimale.

Les enchères

BMC enchérit en majeure 5ème, joue le Carreau 4ème, le 2 Trèfles Albarran, le Stayman, le contre d'appel aux paliers de 1 et 2, répond au Blackwood (mais ne le pose pas lui-même) et pratique le cue-bid pour annoncer le contrôle de la couleur dans une main forte : en gros, le système d'un bridgeur amateur moyen.

Dans le calcul des points, le programme ne dévalue pas les honneurs secs. Dans les annonces, il se débrouille plutôt mieux que la plupart des "bridgeurs de salon", avec toutefois une légère tendance à l'optimisme. Par exemple, avec ♠ 8 6 5 2, ♥ A 9, ♦ R 6 5 2, ♣ V 5 4, sur une séquence où son partenaire ouvre d'un ♣, il répond 1 ♠, mais, sur 2 ♣, se fend d'un 3 ♣ ... quelque peu euphorique !

Le jeu de la carte

BMC entame généralement assez sainement (4ème meilleure à SA, pair-impair à la couleur) et joue décemment, en défense comme avec le mort. Il a cependant une manie regrettable : l'"impassite" aiguë.

Notre avis

Bridge en Majeure Cinquième n'apportera pas grand-chose à un bon joueur de compétition ; il peut cependant se montrer un partenaire agréable pour un joueur occasionnel désireux de s'entraîner. Ne faisons pas la fine bouche : c'est tout de même le meilleur logiciel de bridge à ce jour...

EN BREF
Type : *classique*
Disquette pour *PC*
Instructions *en français*
Son, graphisme, animation : —
Originalité : *7/10*
Nous aimons : *7/10*



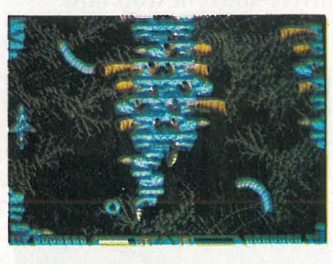
Conflict Europe sur Atari 1040 ST

plans de feu nucléaire, pour un seul résultat : l'Apocalypse). *Conflict Europe* laisse peu de place à la stratégie, et l'on a la désagréable impression que la victoire des Russkoffs est inévitable... A part ça, c'est joli. (Un jeu PSS pour ST et Amiga.)

Xenon II

Un jeu de massacre à scrolling vertical, magnifique et fort jouable : s'il n'y en a qu'un à acheter, c'est celui-là ! (Un jeu Mirror Soft, pour ST et Amiga.)

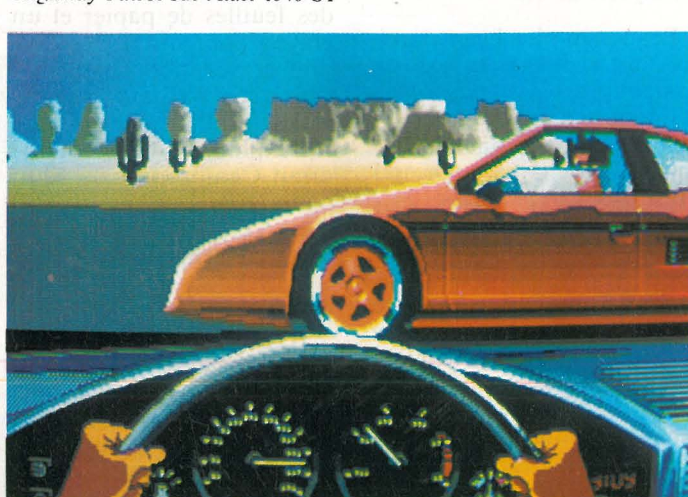
Xenon II sur Atari 1040 ST



Microids

Avec un peu de chance, *Eagle Rider*, aventure spatiale grand-luxe, sera enfin sorti des limbes. Laissez-nous piquer une grosse colère : il paraîtrait que vous, les Cépécistes, avez boudé *Highway Patrol*, un des meilleurs jeux de poursuite auto jamais sorti sur micro. Qu'est-ce à dire ? Vous avez deux mois pour vous rattraper. Sans quoi, les PC-STistes et autres Amigars, servis depuis peu, vont se moquer de vous : comment avez-vous pu louper ça ? Mmmh ?

Highway Patrol sur Atari 1040 ST



Titus



Knight Force sur Atari ST

Dark Century sera (résonnez trompettes) le premier jeu en Ray-Tracing (images de synthèse) jamais sorti. Aux commandes de cinq chars, ratatinez vos adversaires. D'accord, le thème n'est pas d'une originalité folle, mais ça vaut le détour. Les Cépécistes, c'est presque incroyable, auront aussi le privilège de piloter le machin. Un exploit...

Palace Software

Shoot'Em Up Construction Kit : quoi ? un vulgaire S.T.U. dans J&S, alors que les places y sont si chères ? C'est que SEUCK, comme l'ont baptisé les fans, est plus un jeu de réflexion qu'un banal massacre. Pour la bonne raison qu'un STU n'est pas aussi facile à faire qu'à jouer.

Rassurez-vous : le programme est une merveille d'utilisation et ne nécessite aucune compétence en informatique ou en dessin. Et ce qu'on arrive à faire est étonnant. La création de jeux d'arcade à portée de tous ? Presque. SEUCK tourne sur Amiga et Atari.



Hound of Shadow sur Amiga

Psygnosis



Shadow of the Beast sur Amiga

Nous avons reçu une superbe démo : *Shadow of the Beast*, un jeu d'arcade (mais bon...) aux images superbes, où l'impression de profondeur du décor est étonnante (Pour Amiga, évidemment).

Delphine Software

En préparation, une superbe aventure graphique (style Lucasfilm ou Sierra...) : *Les Voyageurs du Temps.*

Loriciel

Le matou ouvre une armurerie : le phaser Loriciel est un pistolet adoptant le calibre du Colt 6-coups popularisé par Lucky Luke, ouaip ! La chose fonctionne sur CPC, ST et Amiga, moyennant un soft fourni avec et des jeux dédiés, et permettra de prendre l'écran pour un stand de tir.

Electronic Arts

Les fans de Populous (sans conteste LE jeu de l'année) peuvent à loisir modifier leurs terrains de jeu grâce à une disquette de nouveaux mondes : *Populous the Promised Lands.* On y trouve, entre autres, un monde "Révolution Française", où les Aimants Papaux sont des guillotines...

C'est joli mais ça ne bouleverse pas le paysage du jeu. Pour les rôlistes fans de micro, E.A. met au point *Hound of Shadow*, un jeu d'aventure fabuleux basé sur *Call of Cthulhu*. Il faut toutefois y jouer en anglais, E.A. se refusant, malgré une demande pressante, à éditer une version française.

Plus "ordinaire", si l'on peut dire, deux jeux d'aventure classiques devraient sortir fin octobre. *Keef the Thief* propose un parcours quelque peu immoral : il s'agit de cambrioler de paisibles bourgeois moyenâgeux... du futur. Si !

Quant à *Sword of Twilight*, il se joue à plusieurs, dans le genre "rôle-moyen-âge-royaume-en-danger-quête-etc.".

Ocean

Plutôt spécialisé dans le boum-boum académique, Ocean se lance dans deux créneaux hautement rentables : la simulation de vol, avec *F-29* (un coucou encore inconnu, sur ST et Amiga fin novembre) et l'aventure, avec *Lost Patrol* (ah ! la douce odeur du napalm, le soir au-dessus des rizières en flammes...).

Dans les deux cas, c'est magnifique. Avant de goûter à ces deux fruits, consommez *Batman*, un jeu d'arcade très bien fait. A moins que vous ne soyez déjà dégoûté des chauves-souris...

Lost Patrol sur Amiga

Pierre GRUMBERG

Play it again

DIPLOMACY

Créé en 1956 par Allan Calhammer, aux heures les plus cruciales de la guerre froide, pratiqué aussi bien sur table que par correspondance, Diplomacy est à la fois le plus fini, le plus rigoureux, le plus simple et le plus équilibré des jeux de plateau.

Matériel

Le cadre physique du jeu est volontairement réduit à un strict minimum. On utilise pour seul matériel une carte rigide représentant, dans ses frontières du début du siècle, une Europe découpée en provinces maritimes et terrestres ; parmi celles-ci, 34 contiennent des centres. A chaque centre correspondra soit une armée, soit une flotte : ce sont les seuls pions fournis.

Règle

Diplomacy se joue surtout et d'abord à sept, chacun conduisant la politique et les forces de l'une des grandes puissances européennes de la "Belle époque" : Allemagne, Angleterre, Autriche-Hongrie, France, Italie, Russie, Turquie.

Au départ, chaque pays possède trois centres (exception faite de la Russie, qui en a quatre), dits nationaux, et qui serviront à la construction d'unités supplémentaires à celles déjà sur la carte. Le placement initial (une unité par centre), flotte ou armée, est donné. Douze centres, neutres en début de partie, renforceront ensuite chacun la première puissance qui en prendra le contrôle.

Les armées attaquent ou tiennent sur place ; elles peuvent participer, offensivement ou défensivement, à un combat se déroulant sur une province adjacente. L'empilement étant interdit, il ne peut y avoir qu'une unité par province.

Chaque tour de jeu est appelé une saison et deux saisons, printemps et automne, forment une année ; c'est au bout de celle-ci qu'on ajuste le nombre de centres possédés au nombre d'unités, les deux devant s'égaler.

Ce qui fait de Diplomacy un jeu si intéressant, c'est la part qu'il laisse aux négociations qui vont se dérouler entre les joueurs. Tout concourt à favoriser ces tractations, toujours multilatérales : les règles sont abordables pour le commun des mortels, et s'il existe un facteur hasard (celui de la guerre), il n'existe pas de facteur chance. Pas de dés dans la boîte !

Les unités bougent simultanément, après que chacun, dans le plus grand secret, a rédigé ses ordres. Une fois ceux-ci rendus publics, et après analyse des conséquences du mouvement des autres sur son propre jeu, les palabres vont pouvoir recommencer : ils représentent au minimum les trois quarts du temps de la partie.

Le but du jeu s'intègre parfaitement dans le mécanisme négociations-mouvements-négociations ; il y a 34 centres sur la carte : vous devez donc tout faire pour que votre sphère d'influence en compte 18. La partie ne s'achèvera que dans deux cas de figure : le premier, classique, est la victoire d'un pays possédant, seul, 18 centres ; le second est la formation de blocs dont aucun ne peut vaincre l'autre, et qui s'observent en chiens de faïence. La partie se termine alors sur une nullité qui comprend tous les pays encore représentés sur la carte. Ainsi, même si un pays perd tout espoir de gagner, il doit continuer à lutter pour faire partie d'un bloc. Ne pas gagner n'est pas perdre, si personne ne l'emporte. (1)

Analyse

Voilà pour les moyens que le jeu met à la disposition des protagonistes, laissant donc une large place à leur talent d'improvisation. Diplomacy ne prétend pas au réalisme, et n'entend pas singer l'Histoire. Ne cherchez donc pas à reproduire une situation historique, mais évitez seulement de vous mettre dans une situation absurde, donc inextricable.

La seule règle qu'un joueur très ambitieux devra toujours avoir en tête, c'est qu'il existe une ligne dite de stalemate (blocage), qui passe au milieu de la carte, et qui pourra arrêter un pays sur la crête des 17 centres. Les puissances centrales sont donc ainsi légèrement avantagées, ce qui compense leur vulnérabilité du début de partie.

De manière générale, pour jouer sereinement une partie de Diplomacy, il est nécessaire de faire preuve d'une certaine souplesse psychologique. D'abord parce que même réduit à un seul centre, un pays peut encore espérer contracter la nullité, ensuite parce qu'aucune alliance n'est incassable, et qu'aucune trahison n'est irrémédiable. Un bon diplomate ne doit être ni naïf ni rancunier.

Si vous êtes menacé par une alliance solide, cherchez-vous des alliés : il y a 7 belligérants, et sur un seul front. Un Allemand attaqué par un bloc franco-anglais pourra toujours négocier un renfort ou une diversion auprès du Russe ou de l'Italien, qui après tout sont les prochains sur la liste. Un Anglais devra avoir des rapports privilégiés avec le Turc, etc.

Aucune stratégie n'est *a priori* infaillible. Le schéma qui mène à la victoire, dans une partie équilibrée, conduit souvent un pays qui a atteint la dizaine de centres à trahir l'allié du début de partie, trop confiant ou trop exposé. N'oubliez donc jamais que les ennemis de vos alliés sont peut-être vos alliés de demain.

Variantes

Il existe un grand nombre d'adaptations de Diplomacy, des plus simples aux plus complexes, la plupart étant destinées à jouer par correspondance. Pour les répertorier, il faudrait compiler chacun des numéros du bon millier de fanzines de jeux diplomatiques édités partout dans le monde. Une banque de variantes européennes est en cours de création.

La plus célèbre des variantes françaises conservant (ou presque) la carte du jeu initial est sans doute le DIPLOMACY SISMIQUE, créé par Pierre Lavaurs. A la fin d'une saison, chaque joueur peut donner un ordre de... secousse sismique !

Autre variante toute simple, LA BOURSE donne à chaque joueur (et surtout à d'éventuels spectateurs !) la possibilité de spéculer sur les monnaies des sept pays.

Parmi les variantes qui n'ont gardé que le principe du déplacement, en l'enrichissant parfois, on pourra citer ECODIP. Elle se joue à 10, sur une carte mondiale, et aux centres s'ajoutent des missiles/boucliers nucléaires, des matières premières/usines, un étalon monétaire/marché. Les joueurs peuvent augmenter la force de leurs unités grâce à la production de leurs usines, et voter à l'ONU.

Les Diadoques, variante de Jean-Marc Zaninetti, permet à six joueurs, successeurs d'Alexandre le Grand, de s'entretuer pour l'Empire. La carte va de la pointe de la botte jusqu'aux confins de la Perse, et de la Scythie jusqu'à l'Égypte. Les centres y sont remplacés par des villes qu'on assiège.

Diplomacy en France

Il n'est pas toujours évident de réunir sept personnes autour d'une table, et il est parfois frustrant de devoir arrêter et statuer sur une partie qui aurait pu connaître de nombreux rebondissements. C'est pour cela que des parties de Diplomacy (ou de ses variantes) par correspondance sont régulièrement lancées par les fanzines de jeux :

Trahison ! - 99, bd Raspail - 75006 PARIS

Triumvirat - 1, allée de l'Orangerie - 95600 EAUBONNE

Vortigern - 20, rue de Tannenbourg - 94170 LE PERREUX.

De plus, chaque année, un Championnat de France (le IVème a eu lieu en avril 1989), des tournois, des conventions, réunissent des joueurs venus de tous les horizons. Pour tout renseignement :

Association Belphégor - 76, bd de Magenta - 75010 PARIS

Xavier BLANCHOT

(1) Dans certaines éditions françaises, les règles du jeu comportent des erreurs. Il est possible de se procurer les règles exactes auprès de l'Association Belphégor (adresse ci-dessus; joindre une enveloppe timbrée à 3,70 F).

JEUX ET STRASS

La télé et les jeux

De l'intello fauché à la superproduction en rêvocolor, les jeux envahissent le petit écran : J & S vous offre visite guidée et mode d'emploi. Attention ! Zapper n'est pas jouer !

Mardi, 14 h 23. J'ai mis ma cravate la plus neutre ; les autres aussi. Nous sommes soixante-dix candidats à Jeopardy!, le jeu où les questions sont les réponses (voir page 28). J'ai été sélectionné par Minitel, mais visiblement tout le monde pourrait entrer. Début de l'épreuve : 12 minutes pour cinquante questions (14 s par question...).

14 h 35, les copies sont ramassées... Nous sommes coincés entre un poste de télé qui braille des morceaux choisis de l'émission et le hall où on distingue parfois, entre deux nuages de fumée, le regard noir d'un rival. Nous échangeons des impressions, comme des potaches confrontant leurs trouvailles à la sortie d'un examen. "Vous connaissez le château de Nicolas Fouquet ? - Vaux-le-Vicomte !", répondent, réflexe, trois personnes dont aucune n'a pourtant eu la question dans ses tests. Ça me rappelle le bac : même stress, on sent l'impatience et le trac qui s'accroche aux volutes de fumée.

15 h 05 : ouf ! Le téléviseur s'est tu. Je suis parmi les 36 élus. Maintenant, c'est comme à la télé : fini de rire. 15 h 35 : ça recommence. Les concurrents sortent les uns après les autres de derrière le paravent : "Bonjour ! Comment vous appelez-vous ? (...) Et que faites-vous dans la vie?" Aïe ! avec mes valises sous les yeux et ma chemise froissée, je n'ai plus vraiment l'air du candidat idéal... L'entretien se passe dans l'ordre inverse des résultats aux tests, une manière comme une autre de mettre la "pression" sur les meilleurs.


Le Juste Prix : une équipe qui gagne.

17 h 05 : fin de l'oral. Nous ne sommes plus que 18. Suit encore un test en dix minutes (conditions du jeu), puis une répétition en studio en grandeur nature... Enfin, le parcours du combattant est terminé : je suis un des heureux élus. Rendez-vous samedi matin pour la lutte finale, avec deux tenues de rechange (!).

Comment ne pas gagner 20 briques...

9 h 30 : maquillage. 10 h 00 - 11 h 30 : briefing et dernières précisions sur le CV. 11 h 30 : déjeuner. 12 h 30 : arrivée au studio. Je n'en ressortirai, gagnant ou perdant, que dans cinq heures... si tout va bien. Attention ! nous sommes prévenus : si nous offrons un mauvais spectacle, ou si l'un des candidats se comporte mal, l'émission ne sera jamais diffusée. Adieu le mur de briques !

Ca y est, ça tourne. Tout est enregistré en temps réel. Quand les candidats ne jouent pas, ils font la claque, en ombres chinoises. Enfin, c'est mon tour : je souris, encore, toujours, même si le trac me remonte l'estomac au niveau de la cravate. L'idée de prendre la main m'obsède, j'écoute à peine les "réponses". "Zola : 1000 F. C'est le fils de Gervaise". J'appuie le premier sur le bouton et là, je découvre que je ne connais pas la "question"...

Reprenant mes esprits, j'articule clairement : "Qui est Jeannot ?". Panique dans le regard de Philippe Risoli, le présentateur. Il interroge des yeux le jury... Je confirme, très sérieusement : "Qui est Jeannot Lapin?". Evidemment, j'ai perdu. Pas tout à fait, malgré tout : il me reste quelques points, de quoi passer une semaine au Sénégal. Merci bien.

L'Eternel Retour du Question-Réponse

Pour Jeopardy!, on me veut clean et bien poli. Pour La Roue de la Fortune, je devrais être capable de me pâmer devant un balai-brosse. Et pour Trivial Pursuit, j'apprendrai par coeur l'intégrale du Larousse et les pages mondaines du Quid. Je suis celui qui gagnera un jour, devant des millions de spectateurs, une belle automobile, comme M. Gauchon, agent SNCF, qui repartit de Télé Match au volant d'une 4 CV. C'était en 1954. Il y avait 250 000 téléviseurs...

Patrice Laffont : Marié avec l'A2

Après 17 ans passés à présenter Des Chiffres et des Lettres, Patrice Laffont anime Les Mariés de l'A2 et Dessinez c'est Gagné.

Jeux & Stratégie - *Des Chiffres et des Lettres : quels bons ou mauvais souvenirs en avez-vous gardé ?*

Patrice Laffont - Les mauvais, ce sont les crises d'Etienne Chazal, ses pleurs, sa folie : c'est un introverti génial ! Les bons souvenirs ? Les différentes finales, bien sûr, et les rares amitiés que j'ai pu nouer avec les candidats. J'ai été frustré de contacts pendant 17 ans : aujourd'hui, je me rattrape : j'aime la conversation, on doit soigner les candidats. Ce sont eux, les vedettes.

J & S - *Cela ne vous choque-t-il pas qu'un candidat de La Roue de la Fortune gagne en cinq minutes ce qu'un candidat des C et L gagne en un mois ?*

P.L. - Rien ne me choque... Je trouve même romantique que les joueurs ne se soient jamais plaints : ça prouve que ce sont les derniers poètes de la télé.

J & S : *Quelle est la qualité première d'un jeu télé ?*

P.L. : Le rythme.

Patrice Laffont

J & S : *Peut-on tricher, aux Mariés de l'A2 ? Un couple pourrait s'arranger pour convenir des réponses...*

P.L. : C'est pratiquement impossible. Parce que les questions sont posées en même temps et dans un ordre différent, pour les femmes à l'antenne, pour les hommes en dehors. Ils signent leurs réponses chacun de leur côté. Mais si un couple a décidé de répondre de telle ou telle manière quand le mot *rouge* ou *maison* apparait dans la question, il n'y a rien à faire...

J & S : *Vous arrive-t-il de censurer certaines réflexions des candidats ?*

P.L. : Jamais, ils s'autocensurent. Cependant, je me souviens d'une femme à qui l'on avait demandé : "Qu'est-ce que vous faites après l'amour ?" Elle avait répondu tranquillement : "Je me lave !"

J & S : *Avez-vous eu à affronter des drames conjugaux ?*

P.L. : Hors antenne, les engueulades ne sont pas rares. A cause de réponses surprenantes. Un homme à qui l'on demandait quel était le temps optimal pour faire l'amour à sa femme avait répondu : "10 minutes !" ; et elle : "cinq heures !" D'ailleurs, je me demande si ce n'était pas l'inverse...

J & S : *Quelles sont vos émissions de jeux préférées ?*

P.L. : Dessinez c'est gagné ! et Questions pour un Champion.

Propos recueillis par Vincent LABBÉ

C'est que les jeux et la télé sont mariés depuis belle lurette. Vous souvenez-vous de Pierre Bellemare, de sa tête et de ses jambes ? Du jeune Laurent Fabius, brillant centaure de "Cavalier Seul" ? En fait, les jeux de 1989 ont beaucoup à voir avec ceux des temps héroïques, avant 1970. A cette époque, le Question-Réponse faisait l'unanimité... avant de se voir jeter aux oubliettes pour 15 ans (seule exception : Monsieur Cinéma).

Puis vint le Trivial Pursuit, et la vague américanophile... Evidemment, les jeux de connaissance, où s'affrontaient jadis de respectables érudits, ont bien changé. Etait-ce le bon temps ? Pas tout à fait. A côté de ce sympathique visage culturel coexistaient de méchantes émissions, comme Reine d'un Jour, à l'aube des années 50. Une équipe au complet refaisait l'intérieur d'une famille pauvre digne d'Hector Malot, tirée au sort. Et je te remplace les rideaux, je te couvre de bijoux, je déverse sur toi les bienfaits électroménagers de la toute nouvelle société de consommation. Et puis le soir, pfuitt, adieu foulards-tapis-télé, les machinos remballaient la quincaillerie, remettaient le lino cradingue et abandonnaient la Reine d'un Jour au couperet de la misère et du souvenir. Ignoble.

In-ter-ac-tif !

Certains heureux concepts ont la vie dure... Les Chiffres et les Lettres, qui accrochaient encore, il y a peu, plus de monde pour la finale de Monte Carlo que Roland-Garros ou le Mundial de football, ont engendré des centaines de clubs et des milliers de maniaques. Même si leur nombre baisse régulièrement depuis dix ans, il reste encore quatre à cinq millions de fidèles, accrochés tous les soirs aux voyelles, consonnes et autres comptes pas toujours bons.

Devant leur poste, les spectateurs jouent "par procuration", comme dit Patrice



Tournez Manège (TF1)

Laffont. L'interactivité, c'est le maître mot. "On recherche un divertissement agréable, plutôt intelligent qu'idiot, *mais* qui intéresse le plus grand nombre", explique Albert Emsallem, directeur du Service Divertissements sur Antenne 2. "Avec Trivial Pursuit, il y a une bonne interactivité, les spectateurs jouent devant leur poste, mais aussi ceux qui sont sur le plateau, qui peuvent intervenir en temps que Joker". C'est ce sacro-saint principe qui a fait le succès des Chiffres et des Lettres. Chacun a l'impression qu'il peut battre le candidat, surtout quand il n'est pas très bon.

Des lots, des gros lots

Deuxième mamelle du jeu télé, l'appât du gain. Un appât pas cher : les sponsors se bousculent sur l'écran, pour promouvoir, qui son magasin de meubles, qui sa chaîne Hi-Fi. Et le candidat rêve devant le magnétoscope Machin, à télécommande et double-grille-pain-couteau-à-huîtres-congélateur-intégré. Un jour peut-être, je gagnerai les vingt briques et le week-end thalassothérapie à Saint Malo...

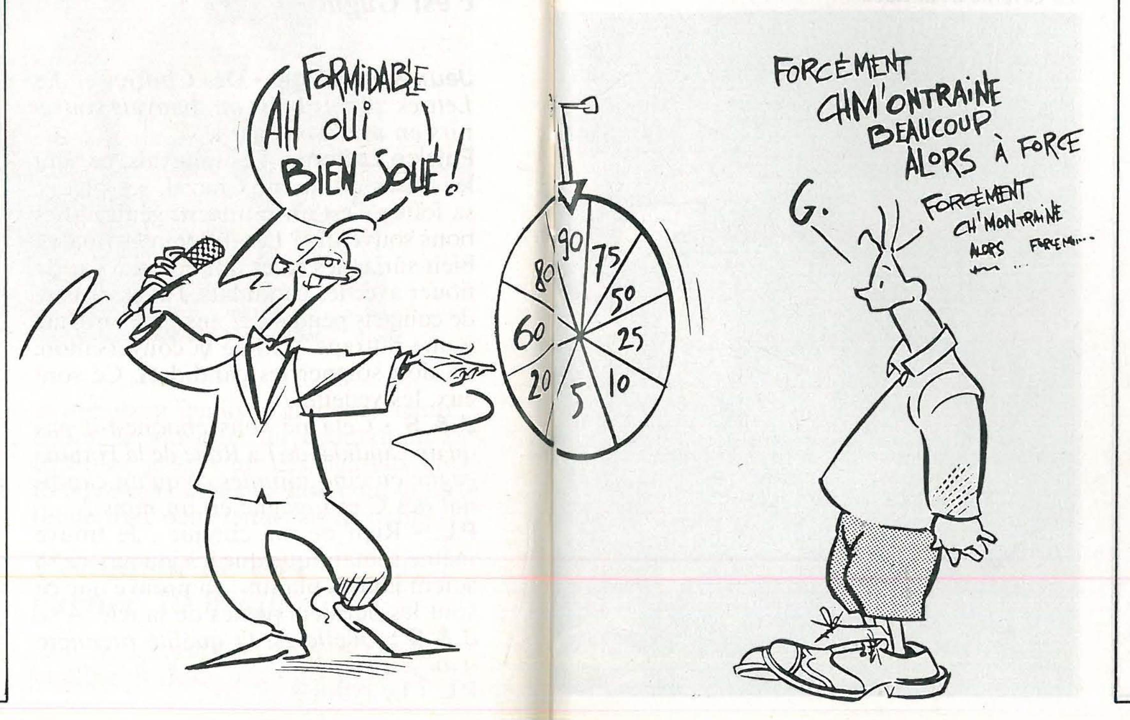
Trop terre-à-terre ? Enrobons d'un peu de strass et de paillettes... "La Roue de la Fortune", explique Marc Gurnaud, producteur de l'émission, "c'est avant tout un grand show télévisé auquel tout concourt : animation, rythme, décors, cadeaux, candidats. Nous sommes très rigoureux sur la méthode de fabrication du produit, pour que ce soit quelque chose qui fonctionne toujours de la même manière, afin que le spectateur ne soit pas dépaysé et retrouve ses points de repère".

L'occasion (ou l'horaire) fait le larron (ou l'animateur). Gentil comme Patrice à midi, quand la famille, un oeil sur le steak, regarde les gentils couples qui s'embrassent. Ils ont tous deux pensé que l'Ange, c'était le gynéco qui leur a annoncé qu'Elle était enceinte. Cruel comme Christian ou Patrick, à l'heure des bagarres à l'Audimat, de la guerre des lots et des millions au gré de la Roue maudite ou encensée et du Juste Prix pour le bocal Foirfouille...

Et on rit même, avec les inusables Guy-Léon-Simone, la vache landaise et le baquet d'eau. Quelquefois, dans les heures dites creuses (celles des budgets réduits et petites équipes), on trouve encore le temps de jouer et de s'amuser innocemment pour des prix qu'on n'oserait pas proposer quelques heures après : dessinez, c'est gagné.

Christian, Solange et l'Ours

Bry-sur-Marne : l'usine SFP au milieu des champs. Le studio magique de La Roue de la Fortune est prêt à tourner. Dans un coin, le manège et ses vitrines, cadeaux et super-cadeaux. Les permanentes sentent la laque et les vestons sortent de chez le teinturier : les partici-



F I C H E - T E S T

Jeopardy!

TF1 - 11 h 30



CHANCE : 20%
TACTIQUE : 20%
CONNAISSANCE : 60%

Pouvez-vous trouver la question dont la réponse est "La deuxième femme de John Lennon"? Si vous répondez "Yoko Ono", vous n'avez rien compris au jeu. Il faut bien sûr dire "Qui est Yoko Ono?" Regardez JEOPARDY! pendant une bonne semaine pour être bien sûr d'assimiler le principe. En somme c'est à l'heure des repas, évitez de prendre votre fourchette pour le champignon que les concurrents doivent enfoncer violemment.

COMMENT PARTICIPER
D'abord l'épreuve du minitel (3615 TF1, option JEO : compter 15 à 20 F pour 3 tentatives), puis les sélections (voir notre article en page 26).

LES PRIX On peut gagner jusqu'à 200 000 F.

STRATEGIE ET TACTIQUE
Il faut aller très vite, bien sûr, mais se concentrer sur les valeurs fortes (1600, 2000). Taper à coup sûr et tout de suite. Pour la question finale, la tactique à adopter, si vous êtes en tête, est de jouer 2y - x + 100, y étant le total de votre adversaire le plus dangereux et x votre propre score. Si vous êtes deuxième ou troisième, jouez banco, vous n'avez pas le choix. Sauf si vous êtes dernier détaché derrière deux joueurs à peu près ex aequo : dans ce cas jouez le minimum et espérez que vos deux adversaires jouent le maximum et répondent mal.

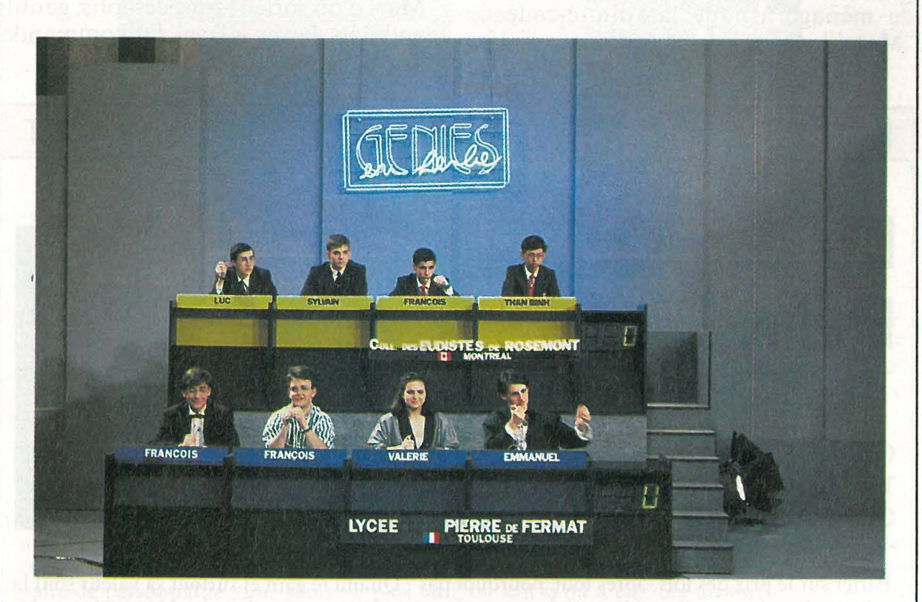
NOTRE AVIS
Un principe alambiqué par rapport aux autres jeux de questions, pour un résultat identique. Trouver la question, c'est répondre à la question "quelle est la question", et donc trouver une réponse. Les questions sont d'un niveau correct, les thèmes variés et les gains intéressants. Présentation dynamique de Philippe Risoli, bien obligé cependant de donner dans l'animation commerciale, lorsqu'il scande "simple Jeopardy!, double Jeopardy!" comme s'il essayait de fourguer un lot de vaisselle.

F I C H E - T E S T

Génies en Herbe

FR3 - samedi 8 h 10

CHANCE : 10% TACTIQUE : 10% CONNAISSANCE : 80%



Vous prenez deux équipes de 4 lycéens, vous les attachez à des pupitres superposés, puis vous les mitraillez de plusieurs rafales de questions de culture générale bien senties. Les vainqueurs sont contents, leurs parents et leur école aussi. L'émission fonctionne avec succès dans la plupart des pays francophones, et les champions de chaque pays s'affrontent chaque année dans des finales internationales.

COMMENT PARTICIPER
Tous les six mois l'émission a lieu dans une région différente : les lycées des académies concernées en sont alors avertis, et c'est à eux à poser leur candidature. L'émission envoie à chaque lycée retenu un jeu de questionnaires permettant d'organiser des éliminatoires. Un membre de l'équipe vient ensuite entraîner les élèves sélectionnés.

LES PRIX
Les vainqueurs de la finale reçoivent chacun un compte-chèque de la Poste, crédité de 5 000 F, et participent, tous frais payés, à la finale internationale, qui a lieu chaque année dans un pays francophone différent (en 89 c'était le Sénégal).

STRATEGIE ET TACTIQUE
On a souvent intérêt à essayer de deviner la question et à répondre avant qu'elle ne soit complètement formulée, surtout quand on pense qu'elle va être facile. Mais attention aux pièges ! Pour les questions collectives, il faut toujours prendre un peu de temps pour se concentrer, même si l'on est pratiquement sûr de la réponse. Par ailleurs, il est conseillé d'amener quelques supporters : dans ce jeu basé en grande partie sur la rapidité, le moral est un élément primordial.

NOTRE AVIS
Le titre est un peu laborieux, mais l'idée n'est pas mauvaise. Les sujets variés et les questions de bonne qualité donnent du tonus à une émission qui risquerait d'en manquer un peu. Les lycéens s'affrontent dans la bonne humeur. Ce n'est pas la franche modernité mais c'est aussi peut-être le jeu le plus culturel, sans préjugé, qu'on puisse voir dans la lucarne magique.

pants sont intimidés.

Face aux sympathiques candidats, le podium et Christian Morin, le grand panneau de lettres et les soeurs sourire de service, dans leurs fourreaux noirs légèrement décolletés. On y va ! Christian Morin chauffe la salle (blague belge, on vous l'épargne). Moteurs ! C'est le ballet des caméras : l'une lorgne sur une rivière de bijoux. L'autre scrute la cuisine-chêne massif-qui-rentrera-difficilement-dans-la-nôtre.

Lumière, chaleur, jingles, jeux, cadeaux, bravos, embrassades, émotion. Applaudissements : Katia pousse la chaudière à grand renfort de gestes encourageants. A l'abri des caméras, la femme de ménage astique la voiture-cadeau. "Merci ! Au revoir et à demain !" Un quart d'heure de pause et ça repart...

Solange est en tête avec une jolie somme. Elle propose "en quarto". L'animateur entend "in-quarto" et accorde la bonne réponse. "Stop !", intervient à haute voix M. Lettres. On la refait. Solange a tout perdu : en vraie pro, elle encaisse. Suivant : "Merci, Christian ! Les enfants ont dormi hier avec l'ours en peluche..." Pieux mensonge : on enregistre en une journée une semaine d'émissions et les gagnants ne reçoivent leurs lots que plusieurs mois après.

Profession : candidat

Mais d'où sortent-t-ils, ces jolis, gentils candidats, larme à l'oeil sur commande, frémissants de bonheurs à l'idée de rapporter chez eux un porte-savon, capables de mentir comme un vendeur d'electroménager avec l'aplomb d'un requin du showbiz ? C'est la clef du jeu. Ou plutôt du marketing-paillettes.

"Le candidat participe au show télévisé", explique Marc Gurnaud (TF1, La Roue de la Fortune), "il faut qu'il soit agréable, sympathique. Que le spectateur puisse s'identifier à lui." Il déplore : "Nous sommes submergés de gens qui nous écrivent qu'ils sont pauvres, tristes, qu'ils aimeraient bien gagner plein de choses à la Roue de la Fortune... C'est désolant de recevoir ce genre de lettres. Mais notre émission est une émission de winners, pas de losers. Nous recherchons le style de l'époque". Vive le dynamisme et l'esprit d'entreprise ! André, candidat toulousain, confirme à sa manière : "c'est la seule occasion que j'ai de passer à la télé, sauf si j'assassine quelqu'un. Et puis après, on va faire une fête avec les collègues, devant la cassette vidéo". Ils sont un bon million comme lui, à postuler à La Roue de la Fortune. Fascinés ? Oui, par l'idée de gagner une seconde télé couleur, par la fourrure qu'il n'aurait jamais pu lui offrir. Ils respecteront les règles dictées par l'Audimat : c'est pas du jeu, c'est du spectacle.

Jeu qui tue chez le Mikado

Pourtant, dit Albert Mathieu, directeur de la programmation sur Canal Plus (qui ne fait plus de jeux...), "on ne peut pas montrer n'importe quoi sous prétexte de faire un score, par exemple un meurtre en direct. On ne peut pas jouer avec les frayeurs de la population". Pour l'instant, la loi de la jungle cède encore le pas à celle du divertissement. Jusqu'à quand ?"

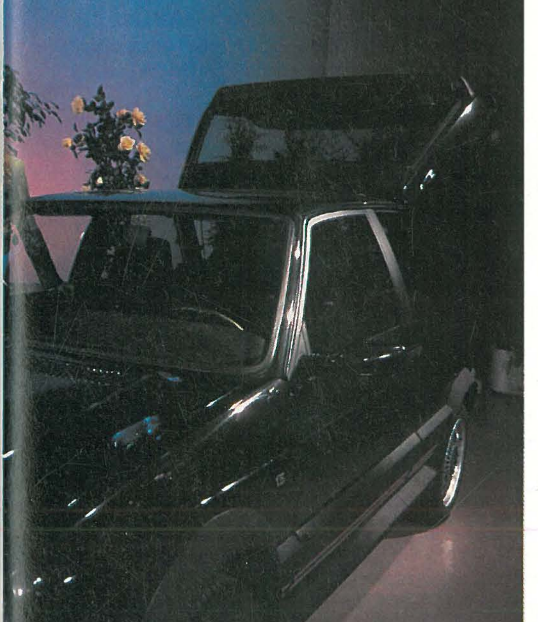
"Chez nos voisins allemands, on chasse le terroriste en grandeur nature et en direct. Et au Japon, un millier de candidats au jeu Endurance souffrent un enfer physique et moral des mois durant pour des millions de pantouflards. D'aucuns lui trouvent un goût amer : ne survit qu'un seul gagnant, un rescapé. Heureusement (?) pour nous, les concocteurs de nos programmes ont plutôt les yeux braqués sur Washington...

LA REDACTION J & S.
REPORTAGE : Mathilde MARANINCHI

Génies en Herbe (en 1986)



La caverne d'Ali Baba



F I C H E - T E S T

Le Juste Prix

TF1 - 12 h 00



CHANCE : 75%
TACTIQUE : 10%
CONNAISSANCE : 15%

Parier sur le prix des lots, après tout, pourquoi pas ? Quand le gain et surtout sa valeur sont la principale préoccupation des participants, autant se concentrer sur le sujet. Un régal pour les uns, un cauchemar pour les autres. A l'instar des grands reportages de notre époque, Le Juste Prix propose une série d'images poignantes devant lesquelles il est difficile de rester indifférent.

COMMENT PARTICIPER

Par courrier, en découpant le bulletin encarté dans Télé Z. Puis par tirage au sort dans les 20 000 envois quotidiens. Soit une chance sur 100 d'être dans les 200 sélectionnés, si l'on écrit tous les jours...

Les 200 sélectionnés viennent assister à l'enregistrement de l'émission. Dès l'entrée, les candidats sont étiquetés avec leurs noms et prénoms. Un "repérage" est alors effectué. Les têtes sympathiques, les gens les plus expansifs ou extravertis seront appelés en cours d'émission.

LES PRIX

La "vitrine" du dimanche vaut en moyenne 150 000 F. Les gains en semaine sont variables (selon les lots). Total possible : 400 000 F.

STRATEGIE ET TACTIQUE

Lorsqu'on parle en dernier, et si on pense que le prix de l'objet est moins élevé que tous ceux annoncés, proposer la somme la plus basse et la moins suspecte possible. Même procédé si on croit que le prix est plus élevé que tous ceux annoncés : proposer quelques francs de plus que le prix le plus haut donné par les autres concurrents.

Apprendre par coeur le catalogue de la Redoute et les magazines auto (rayon 7 CV) pour connaître les tarifs.

Avoir sur soi, si on est superstitieux, une patte de lapin ou la bague de Danièle Gilbert.

NOTRE AVIS

Le plus bête, toutes chaines confondues, et aussi le plus malsain : on parie sur les prix d'équipements domestiques d'un confort très "middle-class". La totalité des lots semble sortir du cambriolage d'un pavillon. Animation, habillage et déroulement, tout respire le bas de gamme. Le mur du maçon est franchi...

F I C H E - T E S T

La Roue de la Fortune

TF1 - 19 h 30

CHANCE : 40% TACTIQUE : 20% CONNAISSANCE : 40%



C'est Noël toute l'année à la Roue de la Fortune, tout enguirlandée de cadeaux. Elle est belle comme un soleil, on a envie de se prendre dans ses rayons. L'émission, qui a 30 ans, est diffusée dans 50 pays : des chiffres qui commentent assez bien le succès de Wheel of Fortune. Pour gagner, il faut connaître la règle du "pendu", avoir de la chance et passer les lourdes portes des éliminatoires...

COMMENT PARTICIPER

— Minitel 3615, code RDLF. Attention : en passant par 3615 TF1, on consomme environ 10 F avant d'être aiguillé vers le bon service. L'inscription n'est validée que si l'on résout trois énigmes en moins de deux minutes ; on peut recommencer à volonté. Compter environ 20 F de consommation pour chaque tentative : il faut en effet, après les tests, répondre à un questionnaire de personnalité ; une semaine plus tard, on sait si on a été "tiré au sort".

— Inscription à une sélection en province, en découpant un bulletin dans les journaux locaux. La liste des lieux et dates de sélection peut être consultée sur minitel.

— Tirage au sort parmi les spectateurs présents à l'enregistrement ; l'invitation s'obtient par minitel.

Il s'agit de résoudre 50 énigmes. Les 50 meilleurs passent ensuite un nouveau test : on peut leur demander, par exemple, de... chanter !

LES PRIX

Les gains représentent en moyenne 250 000 F par semaine. La valeur du super-cadeau varie entre 50 000 et 150 000 F, celle d'un bonus entre 10 000 et 20 000 F.

STRATEGIE ET TACTIQUE

Quand on pense avoir la solution alors que beaucoup de lettres manquent encore, on a souvent intérêt à continuer pour gagner plus de points. Dans ce cas, il faut prioritairement proposer les lettres qui sont le moins susceptibles de donner la solution aux adversaires, de manière à ne pas perdre toute chance si l'on tombe ensuite sur "PASSE" ou "BANQUEROUTE". Si l'on sait qu'une lettre manquante existe en plusieurs exemplaires dans l'énigme, il est évidemment préférable d'attendre de tomber sur une case rémunératrice pour l'annoncer, car la somme est multipliée par le nombre de fois où la lettre figure dans la solution. Par ailleurs, lorsqu'on dispose de jokers, il vaut mieux ne pas les utiliser dès le début de l'énigme pour garder la main, mais attendre d'avoir suffisamment "d'infos" pour trouver.

NOTRE AVIS

Le jeu du pendu, une loterie et l'ambiance kermesse. Des ingrédients US-standard passés au mixer et servis chaud aux badauds de cette fête foraine. Des connaissances minimes, laissant une large place au hasard, surtout s'il s'agit de trouver "Le Barrage de Bygnorzik" ou "Le Chapeau de ma Tante". Comme l'entrée à certaines grandes écoles, c'est l'accession à l'émission qui demande les plus grands efforts, puisqu'une fois qu'on y est, il est difficile de ne rien gagner.

Dessinez c'est gagné !A2

Un mot, une expression qu'un joueur doit faire deviner à ses partenaires, uniquement en dessinant, sans parler ni écrire : ça vous dit quelque chose? C'est une bonne idée que d'avoir adapté à la télé ce jeu très visuel, clone du Pictionary. Aussi drôle à regarder qu'à jouer, "Dessinez c'est gagné" est servi par une animation qui engendre une franche bonne humeur. On n'y gagne pas des millions et personne ne se prend au sérieux, pas même les vedettes -souvent bien choisies. Ça marche si bien que l'horaire s'est rapproché du "prime time" (1).

Les mariés de l'A2

Dernière chaîne à vendre la messe le dimanche, A2 fait aussi la promotion du mariage avec cette demi-heure tout à la gloire des nouveaux ménages. Sur le thème "connaissez-vous bien votre conjoint", une émission très cucul mais sans mauvais goût pour déjeuner dans la bonne humeur. Par l'ambiance bon enfant et sans prétention - Patrice Laffont y est pour beaucoup - c'est assez marrant à regarder. Surtout quand les couples s'embrassent pour un point marqué, ou se font la gueule pour une mauvaise réponse. Dans le regard de reproche de certains maris récents, on sent déjà poindre les futures scènes de ménage. Il n'est pas possible au téléspectateur d'y participer vraiment : cette émission est exclusivement un spectacle.

Trivial Pursuit, A2

Quand on peut devenir milliardaire avec un jeu de plateau, on doit aussi pouvoir vendre l'adaptation télévisée. Avec ses questions d'une culture qui n'est pas essentiellement classique, ses règles simplissimes, *Trivial Pursuit* est arrivé au bon moment. En revanche, l'émission (même pour les fans de "à la poursuite du camembert") n'est finalement qu'un jeu télévisé de questions-réponses supplémentaire. Qui plus est, le plus raté du genre : un jeu mal adapté et pas agréable à regarder, manquant de rythme, sans compter une animation de supermarché. L'idée de la vedette auxiliaire qui vient cachetonner en ayant l'air de s'ennuyer n'est pas si bonne que ça. Pour éviter la honte, si toutefois vous voulez y participer, demandez à porter un masque.

Tournez manège, TF1

On y voit de braves gens faire la connaissance d'une personne du sexe opposé, devant l'oeil gourmand de la caméra. Parfois cela finit par un mariage. Un jeu trop lent, qui donne en outre l'impression pénible que les candidats servent de bétail pour une foire. A réserver pour les moments où l'on trouve la vie trop belle.

Intervilles, TF1

La légende de la télé pérennisée à travers les joutes populaires. Aussi ringard que la Caméra Invisible (ou Cachée), cette émission est aujourd'hui dépourvue de charme, avec des animateurs vieillis dans une longue et ennuyeuse parade. Tant qu'à faire, autant regarder des rediffusions 1965 du genre Dax - Saint-Amand-les-Eaux, ou Cavaillon - Carpentras, une époque qui se prêtait davantage à ces farces médiévales. Certains amateurs préfèrent pourtant la formule actuelle : chantilly bien fraîche et mélasse encore tiède dégoulinant en direct sur les costumes de carnaval des joyeux participants. Etrange comme un film pornographique. Fait plus pleurer que rire.

(1) Tranche horaire située entre 20 h et 22 h, pendant laquelle l'audience est la plus forte.

F I C H E - T E S T

Questions pour un Champion

FR3 - 18 h 30

CHANCE : 10%
TACTIQUE : 10%
CONNAISSANCE : 80%

Le titre ressemble à celui d'un concerto de Saint-Preux. Le studio a bien le look FR3, ce qui n'empêche pas le jeu lancé par le créateur de "La Roue de la Fortune" de gagner à être connu. Trois manches différentes à base de questions-réponses, pour éliminer successivement trois des quatre concurrents (deux hommes et deux femmes) et désigner le vainqueur. Ça rend culturel l'apéro, juste avant d'enchaîner avec "Des Chiffres et Des Lettres".

COMMENT PARTICIPER

Il faut être majeur, et envoyer une demande de participation, accompagnée d'une enveloppe timbrée, à : Questions pour un Champion - Cedex 2850 - 99285 PARIS CONCOURS
Une sélection est organisée dans une région ou une ville à partir de 600 demandes. Un premier test de questions de culture générale permet une présélection des candidats. La correction est assurée par les candidats eux-mêmes (on échange les copies, quand même !). Il faut un minimum de vingt bonnes réponses pour accéder au deuxième questionnaire, après lequel une vingtaine de personnes sont sélectionnées pour un entretien de 2 à 3 minutes. Il s'agit, pour les organisateurs, de déceler les personnalités sympathiques, qui inspirent confiance... Bon à savoir : les candidates ont plus de chance d'être sélectionnées, car moins nombreuses.

LES PRIX

Les perdants reçoivent un Larousse (valeur 400 F). Le champion des cinq jours consécutifs remporte au moins 50 000 francs, le champion malheureux ayant droit à une encyclopédie en 25 volumes (valeur : 8 500 F).

STRATEGIE ET TACTIQUE

Il faut être capable de prendre des risques : ne pas hésiter à prendre la main dès le début de la question, si on a une idée de la réponse. La rapidité étant primordiale, il s'agit de foncer, même si l'on fait des erreurs. Un champion est plus vulnérable sur des questions faciles dont tous les candidats connaissent la réponse, car il pourrait bien trouver plus rapide que lui. On s'étonne souvent que les candidats du face-à-face final répondent trop tôt, avant la fin d'une tranche de temps. L'explication est simple : ils ne voient pas le chronomètre !

NOTRE AVIS

Plutôt fouillé pour un simple jeu de questions, ce jeu encore méconnu est un des mieux faits et des plus intéressants. Assez sobre et bien mené, il est un des rares à pouvoir distraire à la fois les téléspectateurs et les joueurs.

Le manuel du candidat

Vous êtes lecteur de J&S, donc très fort. Vous avez sûrement envisagé, ne serait-ce qu'une fois, de vous présenter à un jeu télévisé. Plus vous vous rapprocherez des caractéristiques ci-dessous, et plus vous augmenterez vos chances de gagner votre deuxième téléviseur, ou le voyage aux Seychelles dont vous avez toujours rêvé...

PROPRE : si l'aspect physique et la tenue vestimentaire ne sont pas déterminants pour passer à "Des Chiffres et Des Lettres", un look "Français moyen" et soigné est conseillé pour la plupart des autres émissions.

DEMONSTRATIF : la faculté de s'enthousiasmer comme une fillette de 5 ans en gagnant une machine à coudre, de sauter de joie, ou, encore mieux, de s'évanouir, vous ouvrira toutes grandes les portes de certaines émissions à gros budget.

MODESTE : ne vous faites pas repérer dès le début par l'ampleur de vos connaissances, sinon on risque de vous mettre avec des candidats de votre gabarit.

CHANCEUX : "Chez nous (Le juste prix, NDLR) la sélection se fait totalement au hasard, comme le jeu. Nous tirons au sort parmi les 20 000 bulletins de Télé Z"(Patrick Roy). Donc chanceux, et lecteur de Télé Z.

BOUTE-EN-TRAIN : "Dans toutes les fêtes de famille, il y a des personnes qui mettent de l'ambiance, des boute-en-train. C'est ceux-là que nous recherchons" (Marc Gurnaud, La Roue de La Fortune).

ENCYCLOPEDISTE : les questions-réponses sont au zénith ; seules solutions : apprendre votre Petit Larousse et votre Quid par coeur, ou passer toutes vos soirées à jouer à "Trivial Pursuit" ou autres "Quitte ou Double" ; les questions qu'on peut vous poser ne sont pas en nombre infini, et se retrouvent souvent d'un jeu à l'autre...

MINITELISTE : oui, car chaque fois que vous mettrez votre nom dans la petite boîte, une discrète société empoche vos redevances téléphoniques ; négligeable ? sauf si vous êtes des centaines de milliers, comme pour "La Roue de la Fortune".

CHANTEUR : "Nous étions 200, et on nous a demandé de chanter quelque chose ; moi, j'ai démarré de suite ; on m'a pris ; a la fournée suivante, on ne s'entendait plus ! (un candidat à la Roue de la Fortune)".

CACHETONNEUR : expression plutôt dévalorisante ; se dit des candidats quasi-pros, dont on est sûr et qu'on va utiliser pour tester les premiers numéros d'une nouvelle émission : ils passent donc régulièrement à la télé et gagnent parfois des lots. Non mais, vous ne pensiez quand même pas être payés, en plus ?

F I C H E - T E S T

Des Chiffres et des Lettres



A2 - 18 h 50

CHANCE : 15%
TACTIQUE : 5%
CONNAISSANCE : 80%

Avec les chiffres on fait des nombres, avec les lettres on fait des mots. Les snobs trouvent le principe trop simple, mais c'est hautement pédagogique, tous les profs de collège vous le diront. La preuve, ce sont ces gens inscrits depuis quinze ans et qui attendent leur tour, ces clubs et tournois qui fleurissent un peu partout, l'exportation européenne. En bref, le succès. Et visiblement une émission qui ne coûte pas cher.

COMMENT PARTICIPER

Il faut écrire à : Des Chiffres et des Lettres - Antenne 2 - 22, avenue Montaigne - 75008 PARIS. Dans un laps de temps variant entre six mois et quinze ans, vous serez convoqué pour les éliminatoires.
Elles se jouent sur des tirages préparés. On peut chaque fois trouver un mot de 9 lettres et le bon compte est toujours possible, soit un total idéal de 9 x 16 + 8 x 8 = 208 points. Comme vous êtes sélectionné à partir de 170 points, inutile de se fatiguer et de vouloir faire de l'esbroufe. Le mieux est d'assurer en ne marquant pas de zéros. 7 ou 8 lettres à chaque fois et un compte approché à un ou deux près suffisent pour vous qualifier dans l'anonymat et la tranquillité. En revanche, si vous faites un trop bon score, vous risquez d'être catalogué comme " champion", et de vous voir opposer d'autres forts en thème.

LES PRIX

500 F par victoire, et 25 000 F pour le gagnant de la finale annuelle.

STRATEGIE ET TACTIQUE

Pour les lettres, il faut savoir que les tirages sont un peu "arrangés" : par exemple, vous ne tirerez jamais 3 fois de suite la même consonne, et si vous demandez 3 ou 4 voyelles, vous êtes certain d'avoir un E. A part ça, seules la virtuosité des permutations et la mémoire, qu'elle s'exerce sur les 40 000 mots de Larousse et Robert ou sur les terrifiantes listes d'anagrammes, peuvent vraiment vous aider. Pour les chiffres, il est primordial de connaître la règle de la distributivité. Par exemple, 189 avec 7, 25 et 2 sera atteint grâce à 7 x 25 = 175 et 7 x 2 = 14, donc avec 7 x (25 + 2). Des produits utiles comme 9 x 8 x 7 = 504, 6 x 7 x 8 ou 6 x 8 x 9 serviront de base. Pour terminer, les champions apprendront quelques produits de nombres premiers constituant parfois des solutions uniques, par exemple 53 x 17 = 901 ou 37 x 23 = 851.

NOTRE AVIS

L'inusable : un principe archi-simple, des gains minimes octroyés à des potaches surentraînés. "Des Chiffres et des Lettres" garde son public, et le gardera tant que les sommes mises en jeu seront suffisamment ridicules pour conserver son caractère joyeusement amateur, renforcé par des animateurs qui ne sont pas exactement des spécialistes.



La séquence du mois

Les enchères de Jeux & Stratégie sont basées sur la SUPER majeure cinquième — le STANDARD FRANÇAIS—de Michel LEBEL.

Voici les jeux de Nord-Sud :

♠ A 7 2
♡ V 8 6 3
♢ R D 5 4 2
♣ 8

	N	
O		E
	S	

♠ R 10
♡ A D 10
♢ A V 9 7
♣ A 10 7 3

Sud est le donneur ; faites les enchères des deux joueurs, qui se déroulent dans le silence adverse.

La séquence de Michel LEBEL

SUD	NORD
1♢	1♡
2 SA	3♢
3♡	3♠
4♣	6♢

Commentaires

— LES TROIS PREMIÈRES ENCHÈRES

1. L'ouverture : 1♢
Le jeu de Sud est trop bien fait pour ouvrir d'1SA (16-18).
Sud doit ouvrir d'une mineure, avec les deux mineures quatrièmes ouvrez toujours d'1♢.

2. La première réponse : 1♡
Donnez la priorité à l'annonce d'une majeure en 1 sur 1 par rapport à un soutien direct en mineure.

3. La deuxième enchère de l'ouvreur :
2 SA. La redemande classique avec un jeu régulier qui vaut 19 points H.

— LA SUITE DE LA SÉQUENCE

3♢ : c'est un soutien forcing ; Nord, fort de ses cinq cartes à ♢, nourrit l'espoir d'un chelem.

3♡ : avec trois cartes, l'ouvreur soutient au second tour la majeure nommée par son partenaire.

3♠ : Nord montre son contrôle.

A ce stade des enchères, l'ouvreur, qui n'a pas de points perdus à♣, la couleur non nommée, sait qu'il détient les bonnes cartes ; avec une grosse force à ♣ il aurait déclaré 3 SA : ici, il montre son contrôle et annonce 4♣.

Sur 4♣, le répondant n'a plus d'hésitations à avoir, il bondit à 6♢.

Les conseils de Michel LEBEL

Avec une distribution régulière, sans majeure cinquième, et 18 points H qui en valent 19, ouvrez d'1♣ ou d'1♢.

Si vous hésitez à entrer dans **la zone du chelem,** envisagez le chelem dès que vous avez la certitude de posséder dans votre camp **un minimum de 9 atouts.**

PROBLEMES



1

♠ A V 7 4
♡ 8
♢ D 6 4
♣ V 10 9 5 2

	N	
O		E
	S	

♠ 10 6 3
♡ R D 9
♢ A R 9
♣ R D 8 6

Les enchères :

SUD	NORD
1 SA	2♣
2♢	3 SA

Vous jouez 3 SA en Sud, sur l'entame du 5 de♠. Attention ! ne faites pas regretter à votre partenaire son excellente enchère de 3 SA, avec 8 points H et une mineure cinquième.

2

♠ D 6 4
♡ 8 7 4
♢ A 7 2
♣ 7 6 4 3

	N	
O		E
	S	

♠ A R 7 5 2
♡ A
♢ R D 5 4 3
♣ A R

Les enchères :

SUD	NORD
2♣	2♡ (*)
2♠	3♠
4♣	4♠
6♠	

(*) 1 As rouge

Vous jouez 6♠ en Sud. Ouest entame de la Dame de♡. **Prenez votre temps, c'est un coup difficile.**

Solutions pages 86 à 90

Michel LEBEL



Aron Nimzovitch, Penseur révolutionnaire

Né à Riga et initié aux échecs à l'âge de neuf ans par son père, lui-même amateur éclairé, Aron Nimzovitch participa en 1904 à son premier tournoi pour accéder trois ans plus tard à la maîtrise. Aux alentours de 1920 il quitta la Lettonie pour s'installer au Danemark et vécut à Copenhague jusqu'à la fin de ses jours.
C'est à la fin des années vingt qu'il obtint ses plus grands succès : premier prix à Londres, à Berlin et, surtout, à Carlsbad en 1929, où tous les meilleurs joueurs contemporains étaient présents. Bien qu'Alekhine, champion du monde de l'époque, l'ait alors considéré lui-même comme son rival le plus sérieux, il préféra affronter d'autres challengers !
De santé fragile, Nimzovitch se fit rare à partir de 1931 et, après quelques apparitions fugitives en compétition au cours de 1934, il succomba l'année suivante à une pneumonie.
En Nimzovitch, l'histoire des échecs retiendra moins le joueur que le penseur. Arrivant dans un monde des échecs dont Siegbert Tarrasch était le maître à penser, Nimzovitch s'aperçut rapidement que l'Allemand ne faisait que diluer les découvertes de Steinitz en les mettant au goût du public, les simplifiant grossièrement et écrivant, par là même, beaucoup de contre-vérités.
Sans dissimuler, contrairement à Tarrasch, que le jeu d'échecs est trop riche pour se résumer à quelques "principes de jeu", Nimzovitch mit en lumière des "éléments stratégiques" que Steinitz avait déjà compris sans les expliciter.
Ainsi, les notions de "centralisation", "surprotection d'un point fort", "bloquade", "jeu sur les cases d'une certaine couleur", etc., sont autant de connaissances aussi naturelles chez les grands maîtres contemporains qu'elles étaient révolutionnaires à l'époque.
D'Aron Nimzovitch, on ne saurait trop conseiller aux fans d'échecs la lecture de "Mon Système" ou de "La Pratique de mon Système".

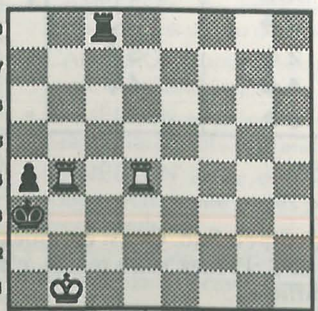
EXERCICES

Comment provoquez-vous l'abandon ?



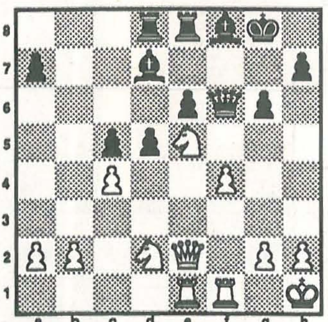
1 Les noirs jouent et gagnent

Comment imposez-vous la nullité ?



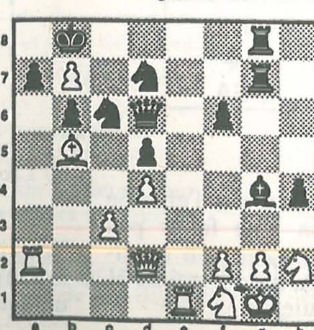
2 Les noirs jouent et font nulle

Ici, il s'agit de gagner un pion, sans rémission



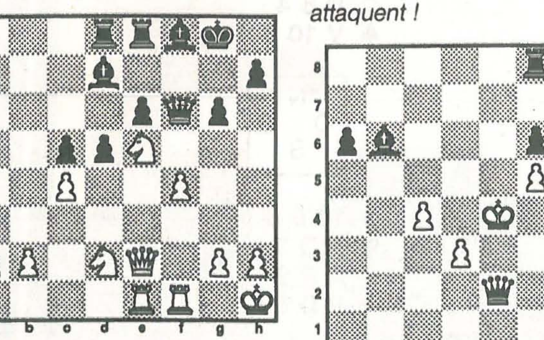
3 Les blancs jouent et gagnent un pion.

De cette colonne ouverte vers le roi blanc, il s'agit d'obtenir un résultat tangible.



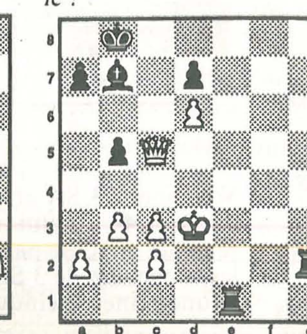
4 Les noirs jouent et gagnent

Oui, même si leur roi est en échec, ce sont les blancs qui attaquent !



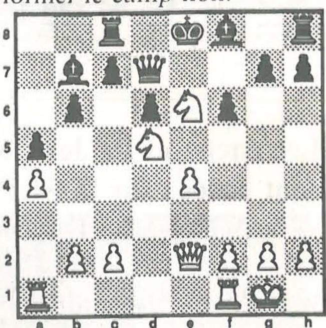
5 Les blancs jouent et gagnent

Deux tours et un fou valent plus qu'une dame. Montrez-le !



6 Les noirs jouent et gagnent

Un champ de ruines : c'est ainsi que vous devez transformer le camp noir.



7 Les blancs jouent et gagnent.

Une victoire immédiate est obtenue avec la découverte d'une petite finesse. Laquelle ?



8 Les blancs jouent et gagnent.

Matez !

9 Les noirs jouent et font mat en quatre coups

Quel est le petit coup diabolique qui renverse la situation ?

10 Les blancs jouent et gagnent

Rien ne sert d'attaquer, il faut savoir conclure !

11 Les blancs jouent et gagnent

Soyez humain, abrégez les souffrances adverses !

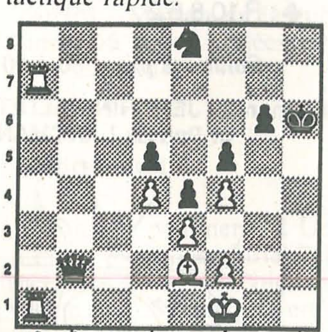
12 Les blancs jouent et font mat en six coups

Dans le style "incroyable mais vrai"...



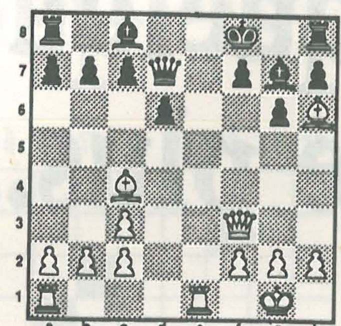
13 Les blancs jouent et gagnent

Une longue démonstration technique ? Non, un gain tactique rapide.



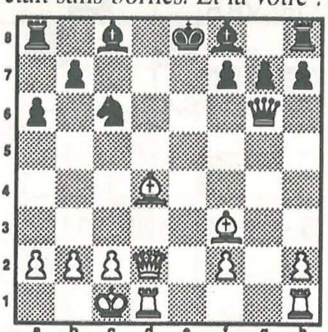
14 Les blancs jouent et gagnent

Menez l'offensive tambour battant !



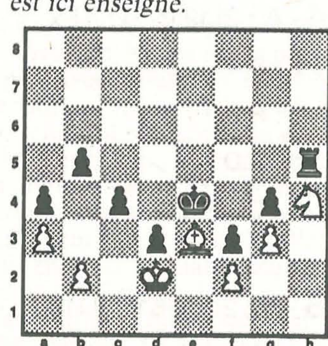
15 Les blancs jouent et gagnent.

L'imagination de Nimzovitch était sans bornes. Et la vôtre ?



16 Les blancs jouent et gagnent

L'art de la percée des barricades les plus renforcées nous est ici enseigné.



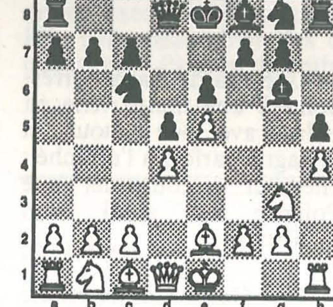
17 Les noirs jouent et gagnent

Solutions page 86 à 90

PARTIE COMMENTEE

jouée à Stockholm en 1920
Blancs : Spielmann
Noirs : Nimzovitch

1.e4,Cc6
Rarement joué, ce coup de cavalier qui vient au-devant des pions adverses est aussi provocateur que la "défense Alekhine" (1.e4,Cf6) mais Nimzovitch visait, lui, à une position fermée en milieu de partie.
2.d4,d5
Une tout autre idée, plus populaire, conduit à jouer 2...e5.
3.e5,Ff5
Parfois Nimzovitch pratiquait ici le coup étonnant 3...f6.
4.Ce2,e6
5.Cg3,Fg6
6.h4,h5
7.Fe2



7...Fe7
Face aux menaces sur son pion h, Nimzovitch décide une contre-attaque sur le vis-à-vis. Plus tard, en analysant la partie, il découvrit que la meilleure réplique aurait consisté en une offensive sur l'autre aile : 7...Cb4! 8.Ca3,c5! 9.c3,Cc6 après quoi les pions centraux des blancs eussent été mis sous forte pression.
8.Fxh5,Fxh5
9.Cxh5,g6
10.Cf4
10.Cg7+?,Rf8 perdrait stupidement le cavalier :
10...Txh4
11.Txh4,Fxh4
12.Dd3
Un piège : si les noirs jouent 12...Fg5 pour se débarrasser du cavalier blanc, ils ont droit à un réveil brutal : 13.Cxe6!!,fxe6 14.Dxg6+,Rf8 15.Fxg5 etc.
12...Cge7!!
Le début d'une attaque de grand style. Nimzovitch s'apprête à sacrifier son fou en lui coupant la retraite.
13.g3,Cf5!
Non 13...Fg5? à cause de 14.Cxe6! comme plus haut.
14.gxh4,Cfxd4!
Soudainement deux fortes menaces apparaissent, créées par la force combinée des deux cavaliers noirs : 15...Cb4! 16.Dxd4?,Cxc2+, et, de façon un peu similaire, 15...Cxe5! 16.Dxd4?,Cf3+
15.Ca3,Dxh4 16.Dh3
16...Dg5!?!
Révélateur du sens artistique de Nimzovitch. Là où le commun des grands maîtres échange les dames, puis capture le pion e5 pour avoir trois pions contre un fou, et une finale très prometteuse, Nimzovitch, attiré par les possibilités d'attaque sur le roi blanc, préfère conserver la complexité de la position. Au passage, il sacrifie sa tour a8, ayant envisagé la suite brillante 17.Dh8+,Rd7 18.Dxa8,Dg1+ 19.Rd2,D×f2+ 20.Rc3,Cb3!! avec un mat rapide dans toutes les variantes (que le lecteur de J&S prendra un grand plaisir à explorer, mais que nous n'avons pas la place de détailler dans ces colonnes).
17.Fe3
Un peu plus tenace était 17.Cd3, bien qu'après 17...Dg1+ 18.Rd2,0-0-0! la situation des blancs ne soit guère réjouissante.
17...Dg1+
18.Df1
Forcé, car 18.Rd2,Dxa1 19.Dh8+,Rd7 20.Dxa8,Dxb2 serait perdant.
18...Cf3+
19.Re2,C3d4+
20.Rd2,Cf3+
21.Re2,C6d4+
22.Rd3
La meilleure résistance était offerte par 22.Fxd4,Cxd4+ 23.Rd3,Dg5! 24.Rxd4,Dxf4+ 25.Rd3 après quoi l'offensive noire se serait poursuivie avec 25...c5!
22...Dg5!
23.Dh3,Dxe5
Tout en capturant le troisième pion, la dame noire contrôle h8, empêchant toute velléité de contre-attaque.
24.Tf1
24.c3?? De4 mat !
24...0-0-0
25.b3,b5!
Les blancs sont complètement paralysés.
26.Cxb5?
Précipitant la fin.
26...De4+
27.Rc3,Dxc2+
28.Rb4,c5+
29. Abandon.
Car le roi blanc succombe en quelques coups.

Nicolas GIFFARD

TAROT

Et pour quelques tarots de plus...

Dans certains jeux de cartes à enchères (bridge, belote, manille, etc.), c'est à deux qu'on détermine le contrat. Au tarot, il faut faire preuve d'inspiration, car on évalue seul sa propre main.

Envisager de recourir au surcontrat (Garde sans ou contre le Chien) dépend de la sensibilité du joueur, mais également de son niveau technique, de son aptitude à dominer une situation hors du commun. La présence d'atouts au Chien n'est jamais certaine, et le fait d'écarter six cartes n'entraîne parfois aucune modification importante dans la composition d'une main déjà prometteuse.

La rentabilité du contrat reste l'objectif essentiel. Dans de nombreux cas, une Garde accompagnée d'une double prime (Poignée + Petit au bout) ne peut prétendre battre le coefficient attribué au surcontrat. Elle peut, toutefois, se négocier dans de meilleures conditions, si l'on trouve au Chien le juste complément.

Certains critères de surcontrat sont déterminants : reprises de main, sauvetage évident du Petit, possibilité de contrer un jeu d'atout défensif. Il est plus ardu, en revanche, d'établir un barème descriptif des limites entre les différentes options.

— Une Garde Sans correspond à une main riche en points, avec peu d'atouts, et se gagne parfois à l'arraché ; chercher à constituer une Poignée est aussi vain qu'aléatoire.

— Une Garde Contre reflète une solide main d'atouts, une couleur longue et témoigne d'une "fermeture" imminente : avec la puissance de feu d'un porte-avions, tenter de former une Poignée serait ridicule.

— Une simple Garde cherche à préparer un terrain propice à la finale de coup ; créer une Poignée se justifie donc par une absence de contrôles.

Que vous soyez un joueur expérimenté ou un spéculateur, la perspicacité et l'opportunisme sont, au tarot, des éléments indissociables.

EXERCICES

Vous êtes attaquant avec les mains suivantes. Choisissez-vous un surcontrat ou l'apport du Chien ?

1 - A : 18.15.13.12.11.10.3.1
♠ : R.D.9.5
♡ : —
♢ : D.9.7.5.3
♣ : 5

2 - A : 21.18.16.15.8.5.1
♠ : R
♡ : V.8.6
♢ : R
♣ : R.V.8.6.4.2

3 - A : 21.18.12.8.7.3.1
♠ : —
♡ : C.5.3
♢ : R.D.C.10.6
♣ : C.8.3

4 - A : 21.19.15.10.7.4.Ex
♠ : 8
♡ : R.8.2
♢ : R.D
♣ : C.9.8.3.2

5 - A : 21.19.16.14.13.11.6.1
♠ : 9.6
♡ : —
♢ : D.V.6
♣ : R.V.7.6.3

6 - A : 21.18.14.12.11.9.2
♠ : R
♡ : R.D.C.8
♢ : D.V.10
♣ : R.9.4

7 - A : 19.18.17.16.14.10.8.5.2
♠ : R.V.10.8.6
♡ : —
♢ : R.9
♣ : D.C

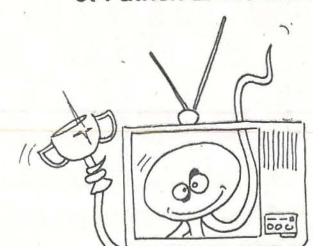
8 - A : 21.17.4.1.Ex
♠ : D.C.V.10.7.2
♡ : R
♢ : R.C.5
♣ : D.10.8

9 - A : 21.14.10.9.6.4.3.Ex
♠ : 4
♡ : C.9.8.7.5.4.3.2
♢ : 10
♣ : —

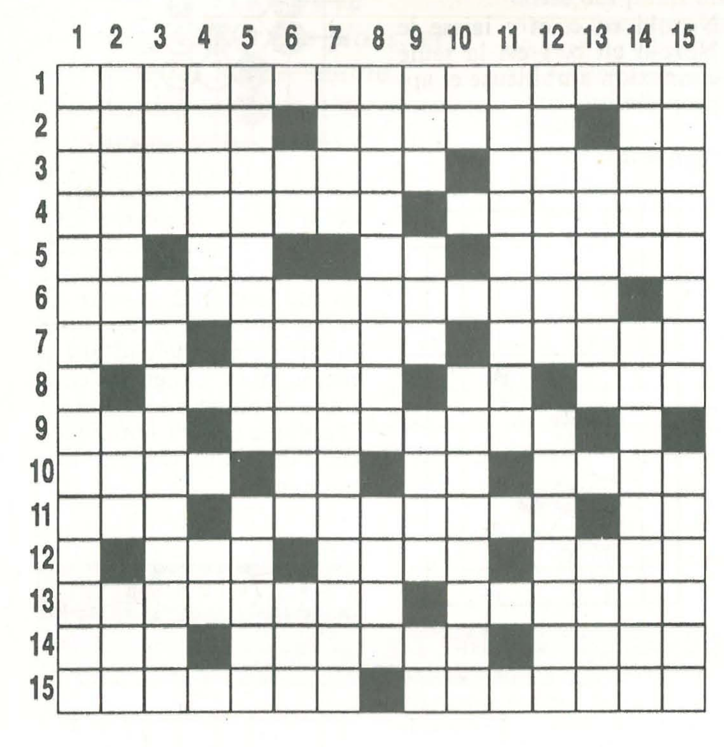
10 - A : 19.18.11.7.3.1.Ex
♠ : D
♡ : R.D.9.8.2
♢ : —
♣ : R.10.8.6.2

Solutions pages 86 à 90

Emmanuel JEANNIN-NALTET et Patrick LANCMAN



Mots croisés



Horizontalement

1 Enseignement élémentaire **2** Rosser - Peut couper la veine - Ile de France **3** Fauchaient... et mettaient même sur la paille - A la main avec sollicitude, au pied avec solidité **4** Cité en 36 - Avoir bonne presse **5** Conjonction - Précise un corps - Ne sera pas dans la levée - Pour ceux qui veulent monter sur leurs grands chevaux **6** Filèrent, à eux deux, un bon coton **7** Vieille pièce pour un nouveau compte - Mouiller ses draps - Impératrice d'Orient **8** Belle comme un arc-en-ciel - Abrège pour abréger - Possessif **9** Elle peut toujours se fouiller - Prend l'air mais finit par ne plus en avoir **10** Etat de Rouges - Conjonction - Un poste ou un parti - Espagnole de passage chez nous **11** Pilotes de lignes - Brillant comme général ou Briand comme politique - Met d'accord **12** Un parent très éloigné - As un accès de gouttes - Hors d'affaires **13** a n'est pas la dent de la mère - Monsieur sans-gêne **14** Tête de canard - Maison de la culture - Avec son nom on tient la forme **15** Terres brûlées - Portent une robe, des sabots, mais pas de bonnet.

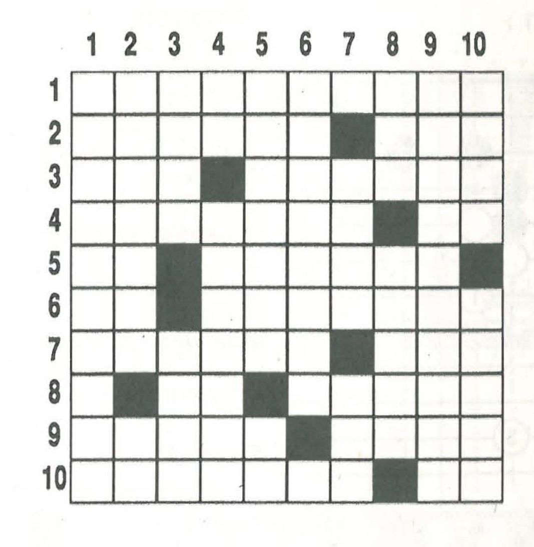
Verticalement

1 Fond de commerce **2** Un drôle de plaisantin - Rouge de l'Etat - Singulier pluriel **3** Prépare la suite - Complètement blindées **4** Son fils a bien vieilli - Un jour à se mettre sur son trente et un **5** Bien que vert, il est un peu dur de la feuille - Un grand lit ou se fait même dans un petit **6** Le même, évidemment, que le 2 du 8 horizontal - Rouer - Met dans une situation très explosive **7** N'arrive pas à voler pour satisfaire son appétit d'oiseau - Jumelles de théâtre **8** Permet de conserver les crus pour préparer les cuites - Ruisselles **9** Ecole technique - Tente le loup, attire le mulet - A l'air décidé. Eh oui, c'est comme cela ! **10** Conditionnel ou affirmatif - Coupe de tissu **11** Petite planète **12** Fait campagne - Aboutissement d'un appétit d'oiseau **13** C'est parce qu'on les a donnés qu'ils ont été exécutés - Etat de Rouges **14** A reçu des décorations - Elle peut rassembler des étoiles dans l'obscurité **15** Mortifications - Paniers de crabes.

Jacque LERVILLE

Horizontalement

1 C'est souvent quand on parle qu'on oublie de la fermer **2** Faire le joint - Son pouvoir est limité au Japon **3** a fait un bout de temps - Expulsent **4** La piste aux étoiles - Règle **5** Axe - Donnai peut-être mal au coeur **6** Ne fait pas un pli - Purifié **7** Retournée sur le terrain - Il sus- pend un cours **8** Appel peu civil - Pièce de théâtre **9** Docteur - Beaucoup de ses adeptes comptent sur ses possibilités de développement **10** Elle est souvent sollicitée par les parents - Cardinaux.



Verticalement

1 Il est maître chez les autres **2** Cercle de patrons - Etape d'une longue marche **3** Il est évidemment insaisissable - Cries comme un porteur de bois **4** Article dans les deux sens - Elle s'écoule en Grèce **5** Affection - Deux d'atout **6** Femmes ou machines **7** Adverbe - Parole d'un croyant **8** Direction - Ce n'est pas une buse **9** On la met à la porte quand on lui fait confiance **10** Touche du bois - Portion de tripes.

Benjamin HANNUNA

Solutions pages 86 à 90



GO

Les connexions (suite)

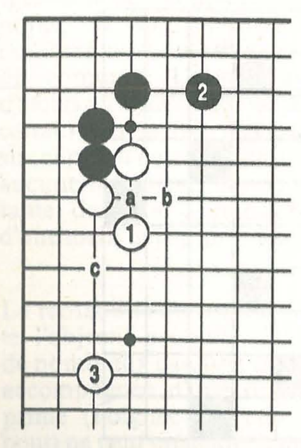
Connecter, c'est assurer la cohésion d'un ensemble de pierres. Nous allons étudier ici trois grands types de connexion...

La connexion stricte

Elle est très fréquente, efficace et sécurisante parce que définitive. Son défaut principal est qu'elle est lente en ce qui concerne le développement d'un groupe. Le principe est de la choisir prioritairement, sauf dans les cas où l'on sait avoir mieux à faire. Nous étudierons les autres formes de connexions en référence à la connexion stricte.

Les connexions effectives

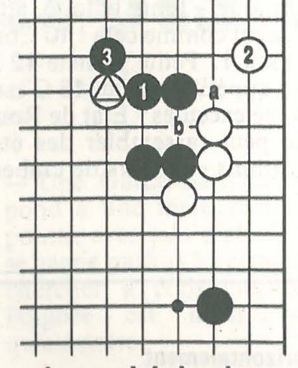
Figure 1 :



la gueule de loup (ou diagonale)

La connexion la plus fréquente, presque à égalité avec la connexion stricte, est dite en "gueule de loup" : au lieu de connecter strictement en a, le blanc joue 1, ce qui lui permet de s'étendre en 3 et donc de se développer rapidement. La contrepartie, c'est que cette connexion a deux points faibles : le Nozoki en b, et surtout le "point vital" en c.

Figure 2 :



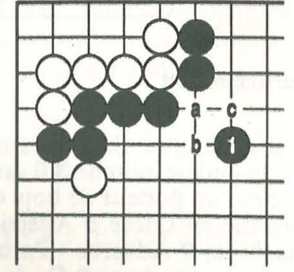
le noeud de bambou

C'est une connexion particulièrement solide : "on ne peut pas casser un noeud de bambou".
Dans la séquence, le noir ne peut pas jouer en a : à cause de la présence de la pierre, le blanc continuerait en b et ne pourrait éviter une coupe défavorable. Le noeud de bambou correspond à des situations d'urgence, mais c'est une connexion lente qui a également l'inconvénient de ne pas donner de libertés.

Les autres connexions

Il existe de nombreux autres moyens de connecter, plus techniques, plus élégants aussi, qu'on pourrait appeler des connexions de forme.

Figure 3 :



Ici, la connexion en a serait trop solide compte tenu de la solidité de la formation noire ; les connexions diagonales en b et c ne seraient pas plus satisfaisantes (b laisse le Nozoki en c, et c laisse le Nozoki en b. 1 est la seule connexion ambitieuse et appropriée.

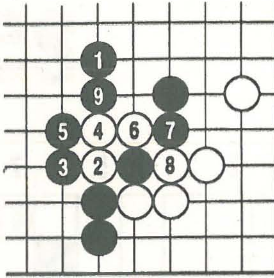
Figure 4 :

De même, le coup en 1 est une manière élégante de terminer la séquence, donnant au noir le développement le plus rapide vers le centre.

Figure 5 :

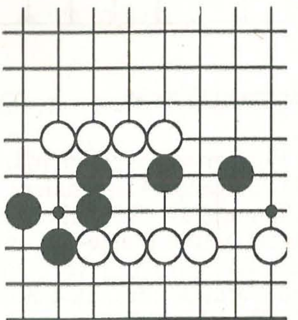
Les deux pierres blanches sont importantes et il n'est pas question de les laisser capturer. Une connexion en a laisserait le noir jouer 1 qui est un point alléchant, et b serait encore pire, noir jouant 1 et blanc devant revenir connecter en a pour éviter la capture des deux fameuses pierres. Le coup 1 prévient la coupe et développe le blanc vers le centre.

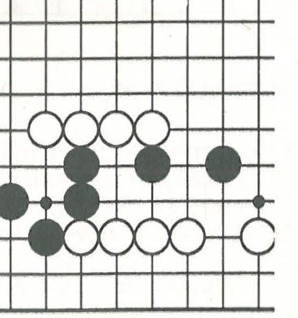
Figure 6 :



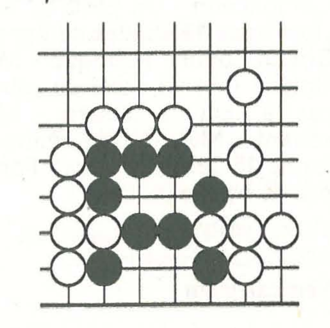
Le coup 1 est le type même de la simili-connexion efficace : le blanc peut théoriquement capturer une pierre en coupant en 2, mais le résultat est très décevant pour lui ; le noir ne défend pas la pierre, mais oblige au contraire le blanc à la capturer, et après le coup 9, l'influence centrale noire devient très puissante.

EXERCICES





1 *Noir peut-il connecter toutes les pierres ?*



2 *Noir peut-il vivre ?*

Solution pages 86 à 90

Pierre AROUTCHEFF

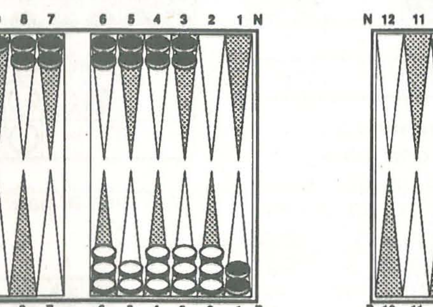
BACKGAMMON

Combats d'arrière-garde

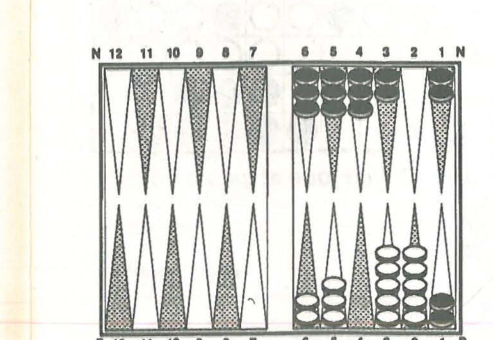
Jusqu'ici, nous avons vu comment rentrer vos pions, et comment les sortir, quand l'adversaire ne vous gêne plus : examinons maintenant ce qu'il faut faire quand il reste des pions adverses dans votre jan ou à la barre...

Dans les positions que nous avons observées jusqu'à présent, il n'y avait plus d'interférence entre les pions des deux protagonistes : il s'agissait donc d'une pure course, où le but était simplement d'aller plus vite que l'adversaire. Pour le cas qui nous occupe à présent, les positions des deux joueurs sont encore imbriquées, dans la mesure où l'adversaire a, volontairement ou non, laissé des pions arrières dans votre territoire : or, tant qu'il y a contact, vous risquez de vous faire frapper un pion, et de perdre ainsi l'avantage à la course. Votre principal objectif va donc être d'éviter autant que possible de vous faire frapper : la sécurité va primer la rapidité. Cette sécurité peut s'évaluer à court terme ou à moyen terme :
— à court terme, si vous devez laisser un blot, veillez à ce que l'adversaire ait le minimum de chances de frapper ; et si vous ne laissez pas de blot, jouez pour garder un maximum de chances de ne pas vous découvrir au coup suivant ;
— à moyen terme, quand vous devrez laisser un blot, vous aurez souvent le choix entre plusieurs mouvements qui laisseront le même nombre de shots à l'adversaire ; vous adopterez alors celui qui donne la plus grande sécurité pour les coups suivants ; vous pourrez même parfois, pour augmenter significativement vos chances de conquérir une case vitale, être amené à opter pour un mouvement qui laisse plus de shots à court terme...

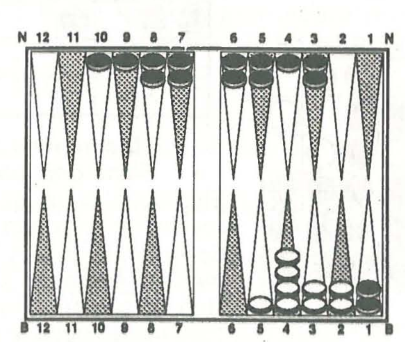
EXERCICES



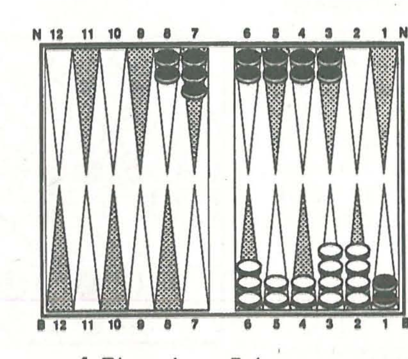
1 *Blanc joue 6-1*



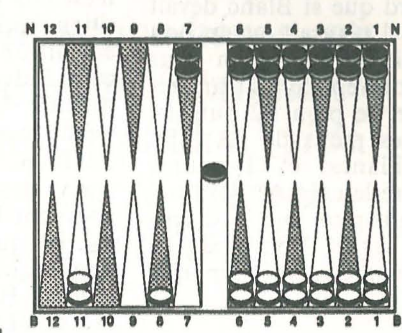
2 *Blanc joue 4-2*



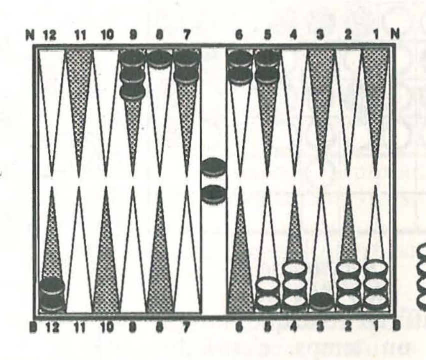
3 *Blanc joue 6-2*



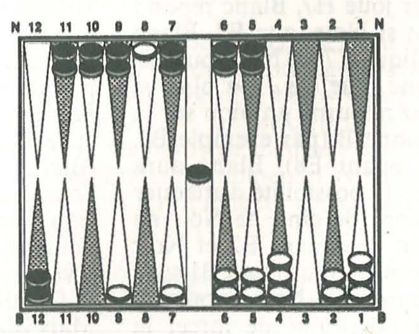
4 *Blanc joue 5-1*



5 *Blanc joue 5-3*



6 *Blanc joue 5-2*



7 *Blanc joue 6-5*

Solutions pages 86 à 90

Benjamin HANNUNA



Jouer une case X (B2-G2-B7-G7) fait le plus souvent perdre le coin contigu. Mais coloniser une case X dite "suspendue" peut parfois forcer l'adversaire à livrer lui-même un coin...

Les cases X "suspendues"

Considérons la position du diagramme 1, où Noir a le trait. Remarquons tout d'abord que si Blanc devait jouer, il n'aurait aucun bon coup à sa disposition : sur B2, Noir répond B1 (sans retourner le pion B2 puisque tous les pions de B3 à B6 sont blancs) et il pourra prendre le coin A1 dès qu'il aura un pion sur la diagonale ; sur B1, Noir joue A1 ; enfin sur G2, Noir réplique H1.

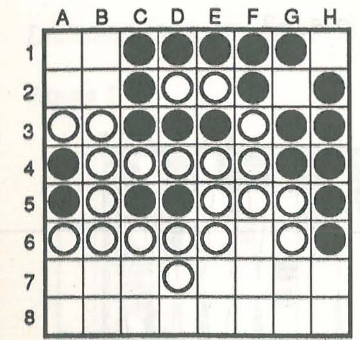


Diagramme 1
Noir doit jouer

Il suffirait donc que Noir gagne un temps, c'est-à-dire qu'il redonne le trait à Blanc, pour que celui-ci perde. Mais cela ne paraît pas si facile : si Noir joue H7, Blanc répond F6 ; si Noir joue E7, Blanc réplique C7 ; si Noir joue E8, Blanc joue C8... De plus, si Noir retourne un pion sur la colonne B (par exemple B5, en jouant E8), Blanc aura alors la possibilité d'attaquer le bord de cinq de Noir au Nord en jouant B2 et Noir ne pourra plus jouer B1 sans retourner B2. Noir a pourtant une possibilité de forcer la décision dans la position du diagramme 1 : pour cela, il doit jouer la case X G7 !! Il est clair qu'après ce coup, ce serait la catastrophe pour Noir si Blanc pouvait répondre F6 car il enchaînerait alors avec H8 puis H7, H1, B1... gagnant les bords Est et Nord, et de nombreux temps. Mais, justement, tout l'intérêt de jouer une telle case X vient du fait que la case attenante de la diagonale est vide et que l'adversaire ne peut y jouer (d'où le nom de case X "suspendue" car elle n'est pas rattachée à la position par la diagonale). C'est en fait un faux sacrifice de coin, l'adversaire ne pouvant prendre le coin et devant même le concéder.

Ici, Blanc n'a pas accès à F6 et il va devoir donner successivement les trois coins A1, H1, H8 quel que soit l'ordre dans lequel les coups seront joués : H7/H8/G8/F8, G2/H1 et B1/A1/B2/A2 ou B2/B1 (Noir se réservant alors la possibilité de jouer A1 plus tard). Noir gagnera ensuite facilement la partie.

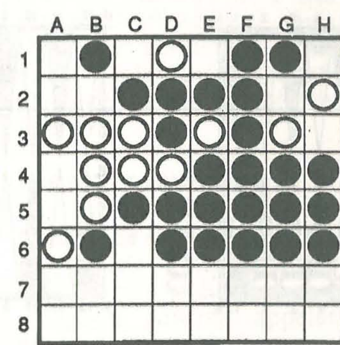


Diagramme 2
Blanc doit jouer

Voyons un autre exemple (diagramme 2) tiré d'une partie jouée au championnat du monde 1988, à Paris, entre le Français Paul RALLE (Noir) et le Danois Erik JENSEN (Blanc). Noir est mal sorti de l'ouverture et a une frontière trop importante au Sud. Toutefois, Blanc a le trait et il va sans doute devoir casser la frontière noire...

Mais Blanc a joué B7 ! Noir est alors perdu : s'il joue l'une des deux cases A4 ou A5, Blanc répond l'autre, s'il joue H3, Blanc H7, et Noir sera obligé de donner des coins sans compensation. Remarquons au passage que si Noir joue A4, il s'ouvre momentanément un accès à C6, que Blanc lui retire sur le champ en répondant A5 qui retourne A4.

Le joueur qui joue la case X "suspendue" doit s'assurer que son adversaire n'aura pas accès à la case de la diagonale qui lui permettrait de prendre le coin. Ainsi, sur le diagramme 3, Blanc ne doit pas jouer B7 car Noir peut répondre C6 grâce à son pion A6. De même, Blanc ne doit pas jouer G7 car Noir jouerait H4 puis F6, gagnant un accès au coin H8.

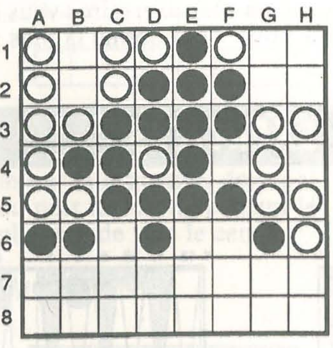


Diagramme 3
Blanc doit jouer

Signalons enfin qu'un bon joueur ne se contentera pas de jouer une case X "suspendue" au moment où l'occasion se présente, mais aura prévu cette opportunité plusieurs coups à l'avance, comme étant le coup décisif qui force le gain quand l'adversaire n'a plus de libertés.

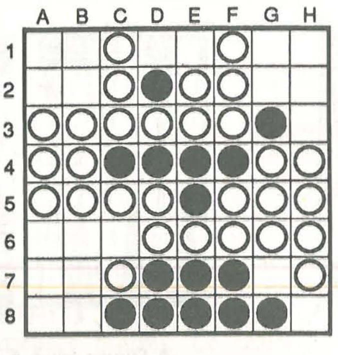
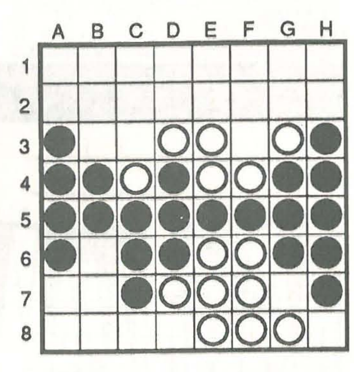


Diagramme 4
Noir doit jouer

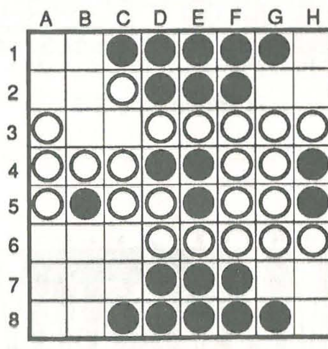
Ainsi, sur le diagramme 4, Noir voit qu'il pourra jouer, le moment venu, la case X "suspendue" B7. Mais il doit d'abord enlever les dernières libertés de Blanc en jouant H3, Blanc répond H2, E1, Blanc D1, enfin B7 et Blanc doit jouer B8 laissant à Noir le coin A8 et la victoire.

EXERCICES

Dans les deux positions suivantes, Noir joue et gagne un coin en 3 coups (pensez aux cases X "suspendues").



1 Noir joue et gagne un coin



2 Noir joue et gagne un coin

Marc TASTET

Solutions pages 86 à 90

Renseignements F.F.O. : Coupon-réponse en page 00

RATMAN CONTRE DR KILL

Vous connaissez sans doute Batman, ce super-héros de deuxième zone : eh bien, ce minable ne mérite pas son succès car, en vérité, il n'y a qu'un seul super-héros, ou plutôt un super-antihéros digne de ce nom : Ratman, le meilleur défenseur de la veuve et de l'orphelin. Aidé de son fidèle adjoint Robert, Ratman est le dernier rempart de la justice. Et Ratman... c'est vous !

En cours d'aventure, il pourra vous être demandé de vérifier l'aptitude de l'un ou de l'autre à réussir certaines actions. Il vous faudra alors jeter les dés et comparer le point obtenu avec celui de la caractéristique concernée. Si le total des deux dés est inférieur ou égal au capital dont dispose le personnage dans la valeur concernée, l'action est réussie ; sinon, elle échoue. Par exemple, Ratman est menacé par trois malfrats qui l'ont coincé dans une impasse. Vous devez réussir un jet d'acrobatie pour l'en sortir (2d6/acrobatie). Ratman dispose de 10 pts d'acrobatie et vous jetez 6 et 3, soit 9. L'action est réussie : vous vous reportez à la note correspondante. Enfin, il vous sera parfois demandé d'ajouter (+x) ou d'ôter (-x) x points au total de vos deux dés.

Thomas HABERT

Ratman et Robert

Vous êtes Ratman, mais vous jouerez aussi le personnage de Robert, le fidèle compagnon de notre héros. Voici une fiche de personnage-type qui vous permettra de contrôler les évolutions des deux personnages que vous incarnez :

Ratman	Pts	Robert	Pts
Acrobatie		Acrobatie	
Combat		Combat	
Influence		Perspicacité	
Courage		Courage	
Pts de vie		Pts de vie	
Intuition		Mécanique	

Chaque personnage est décrit par six caractéristiques, auxquelles vous allez accorder des points. Pour créer leur personnalité, jetez douze fois 2d6, et notez à chaque fois le résultat obtenu en regard de la qualité correspondante, chez Ratman d'abord, puis chez Robert.

CARACTERISTIQUES

— **L'acrobatie** est nécessaire à toute action qui réclame de la dextérité ou de la force.
— **Le combat** représente la capacité à attaquer à mains nues ou avec des armes.
— Avec son **influence,** Ratman peu modifier le comportement de son adversaire.
— Par sa **perspicacité,** Robert est un as des devinettes et des énigmes.

— **L'intuition** permet de déjouer des pièges ou de résoudre certaines énigmes.

— **Le courage** est évidemment utile aux actions périlleuses.

— **Les points de vie** représentent le potentiel vital d'un personnage. Si leur total tombait à zéro, le héros serait hors-jeu (assommé, inconscient) mais pas mort : les héros ne meurent jamais ! Il reprendrait simplement l'aventure un peu plus loin ; le texte vous guidera.

ABREVIATIONS

nn : lisez la note nn
PV : points de vie
AH : points AntiHéros

Pour cette aventure inédite, vous devez vous munir de papier, d'un crayon, d'une gomme et de deux dés à six faces (2d6).

Comme dans toute aventure solo, vous allez vivre moult péripéties par l'intermédiaire de paragraphes numérotés et de renvois. Commencez en 01 et suivez les instructions en fonction de vos choix d'action.
Votre but est de terminer l'aventure avec un maximum de points AntiHéros. Vous obtiendrez ceux-ci au fur et à mesure de l'histoire, proportionnellement aux actions que vous accomplirez. Au maximum, vous marquerez 23 AH, mais il vous faudra sans doute jouer l'aventure plusieurs fois pour obtenir ce résultat idéal. Alors, ne vous découragez pas et... bon amusement !

01. Tranquillement assis au poste de contrôle de votre Ratcave, vous discutez avec Robert lorsque le téléphone rouge spécial "cas critiques" se fait entendre. C'est le capitaine Murdoch, de la police de Gothem City. Une affaire délicate requiert de toute urgence votre intervention. Rendez-vous au commissariat. **04**

02. (+1AH) Robert se jette pieds en avant dans le but d'éjecter le docteur, mais rate complètement son coup, sous le rire moqueur du criminel. Vous voyant alors approcher, ce dernier doit, à contrecoeur, quitter son poste pour vous affronter. Un combat terrible s'engage, tandis que résonnent en bas les sirènes de la police. **58**

03. En un instant, l'expression de son visage change, il sort de derrière lui un grand couteau et se précipite sur vous avec rage. Il vous faut décider très vite : utiliserez-vous l'influence **(14)** ou l'acrobatie **(25)** ?

04. Le capitaine Murdoch résume ainsi l'affaire : "L'infâme docteur Kill, ce savant fou au service du mal, a déposé un ultimatum il y a deux jours. Ou nous lui remettons 5 millions de dollars, ou il répand sur la ville un terrible virus qui transformera chaque habitant en zombie. Cet ultimatum nous est parvenu par l'intermédiaire d'une journaliste, miss Baxter. Or, celle-ci a disparu hier soir. La situation est critique, Ratman !". **07**

05. Robert se jette pieds en avant et propulse Kill au bas du ventilateur. Un combat terrible va s'engager. **58**

06. Le bâtiment est calme, trop calme : pas âme qui vive. Tout à coup, un bruit derrière vous : un homme en blanc, s'avance, la démarche cahotique. Ce malade est manifestement un simple d'esprit. **03**

07. Acceptez-vous de relever le défi du docteur Kill **(13)** ou préférez-vous réfléchir, face à la difficulté de la situation **(18)** ?

08. (+1AH) Kill se moque de vous, exagérément, et se tourne vers Robert, seringue géante à la main. "Attention Robert, la seringue !" lui criez-vous. Le docteur fou pousse le piston et un jet de gaz part vers Robert. Mais celui-ci se dérobe. **45**

09. Vous passez avec difficulté le mur d'enceinte (+1AH) mais vous parvenez finalement dans le parc. Vous progressez vers la maison. **06**

10. Très rapidement, Robert décoche un de ses fameux mini-boomerangs en forme de hibou. Il atteint l'infirmier au bras, lui faisant lâcher son arme. Superbe ! **21**

11. (+3AH) Vous vous réveillez péniblement quelques dizaines de minutes plus tard. Robert n'est pas plus en forme : c'est dur, d'être un antihéros ! Plus de sac à main et plus d'infirmiers. Jetez 2d6 : moins de 6 **(114)** – 6 ou plus **(110)**.

12. Retour au commissariat, pour dresser le bilan de l'affaire : les plans du docteur Kill sont déjoués, bien que le criminel ait pu s'échapper. Le virus est à présent sous bonne garde, et un vaccin sera certainement bientôt mis au point. Ratman et Robert, vous avez bien mérité un peu de repos ! **FIN**

13. Le commissaire Murdoch vous indique que la piste de Kill s'est interrompue aux portes d'une petite clinique de banlieue, pour la perquisition de laquelle il n'a pas encore obtenu de commission rogatoire. **06**

14. Jetez 2d6/influence : réussi **(33)** – raté **(61)**.

15. Subrepticement, vous longez le bâtiment, en jetant un oeil à l'intérieur chaque fois que vous passez devant une fenêtre. C'est ainsi que vous découvrez l'infâme docteur Kill, dans une chambre de malade. Vêtu d'une blouse blanche et muni d'un stéthoscope, maquillé à outrance pour mieux terroriser ses victimes, brandissant une seringue géante, il semble interroger la personne qui occupe le lit : horreur ! c'est miss Baxter qu'il s'apprête à torturer : il faut agir vite... **52**

16. En un éclair vous êtes dans le parc : vous progressez vers la maison. **06**

17. Tandis que résonnent en bas les sirènes de la police, vous parvenez presque à hypnotiser le Dr Kill. Robert s'approche de lui. Jetez 2d6/acrobatie pour votre ami : réussi **(05)** – Raté **(02)**.

18. Vous avez bien raison d'être inquiet. Vous préféreriez sans doute passer la journée devant la télé (+2 AH). Mais Murdoch vous rassure et vous donne quelques détails supplémentaires. **32**

19. Murdoch est, comme vous, inquiet de la tournure que prennent les événements. Il a pu, cependant, établir un lien entre le Dr Kill et une petite clinique de banlieue. Vous demandez à Robert de rester au QG de la police, tandis que vous visiterez cette clinique. Vous resterez en liaison par vos Ratmontres. **34**

20. Juste le temps d'une page de publicité, et vous vous retrouvez au pied de la tour Océan. Vous pouvez utiliser les ascenseurs, comme tout le monde **(28)**, ou faire jouer les sièges éjectables de la Ratmobile, ce qui vous propulsera à mi-hauteur : vous continuerez alors en escaladant la façade **(35)**.

21. Vous l'interrogez afin de savoir où est Kill. Jetez 2d6 – 2/influence : réussi **(92)** – raté **(99)**.

22. Vous traversez les couloirs vers la trappe qu'on vous a indiquée. Quelques infirmiers essayent de vous arrêter, mais en vain. Vous grimpez l'escalier de secours vers le toit. Vite ! **82**

23. Robert tente un saut formidable pour déstabiliser le docteur. Hélas ! il s'écrase sur l'armature du ventilateur (+3AH). Le savant fou va pouvoir infecter la ville... mais non ! des coups de feu retentissent, et l'ignoble Kill voit arriver les policiers : il fait un geste étrange, éclate de son fameux rire sardonique et disparaît dans un nuage de fumée verte. Vous éteignez immédiatement le ventilateur. **12**

24. Jetez 2d6 – 3/acrobatie pour Robert et pour vous. Si les deux jets réussissent **(63)**, sinon **(86)**.

25. Jetez 2d6 – 2/acrobatie : réussi **(74)** – raté **(85)**

26. Bien sûr, Robert s'aperçoit vite de l'embrouille, et cherche à vous joindre par Ratmontre ; n'obtenant aucune réponse, il sollicite l'intervention des forces



de l'ordre. Vous prenez donc le commandement du groupe. **43**

27. L'idée est rassurante (+1AH) mais peu réaliste. Jetez-vous à l'eau. **50**

28. (+2AH) Vous avez raison : c'est moins spectaculaire, mais vous êtes sûr d'arriver en haut. Vous voici donc dans l'ascenseur, qui fuse vers le sommet de la tour. **56**

29. Marquez 1AH par jet raté (donc 2AH au mieux). Robert et vous arrivez malgré tout au sommet de la tour, mais dans quel état ! **82**

30. Robert tente le coup de la dernière chance et, d'un saut admirable de beauté et d'efficacité, il parvient à déstabiliser l'ignoble Kill. Un combat sans merci s'engage, tandis que dans la rue résonnent les sirènes de la police. **58**

31. Vous vous approchez de Kill, essayant de le raisonner, tandis que Robert se faufile derrière lui. Jetez 2d6 + 3/influence : réussi **(17)** – raté **(08)**.

32. "La loyauté de miss Baxter n'est pas à mettre en doute : elle nous a déjà rendu de multiples services. Elle devait rencontrer le docteur Kill hier soir, dans un entrepôt sur les quais. Ce dernier aura estimé qu'elle n'était plus digne de sa confiance, et a dû l'enlever. C'était la seule personne qui aurait pu nous mener à ce dément, et il ne nous reste que quelques heures pour payer. Voici l'adresse de l'entrepôt..." Vous échangez un regard avec Robert, et quittez le commissariat au pas de course.

33. Vous vous levez d'un bond, imposant dans votre costume couleur de nuit. Le dément arrête son geste, figé un court instant par cette vision. **94**

34. La Ratmobile glisse sans bruit sur l'asphalte. Vous arrivez dans le quartier où se situe la clinique. Jetez 2d6/intuition : réussi **(51)** – raté **(70)**.

35. Jetez 2d6 – 1/courage pour Ratman ou Robert, au choix : réussi **(80)** – raté **(87)**.

36. Avec une agilité féline, vous grimpez vers le sommet. **82**

37. Un combat énergique s'engage : un coup de poing à droite, un coup de pied à gauche, une esquive... Jetez donc 2d6 – 1/combat pour vos deux héros : ôtez 2 PV à chacun de vos adversaires par coup réussi. Si vous n'avez aucun jet réussi **(73)**, sinon **(84)**.

38. Vous entrez dans un hangar sombre et encombré de caisses. Sans mot dire, votre compagnon et vous-même ratissez avec soin une moitié de l'espace en quête d'indices. Jetez 2d6 : moins de 6 **(108)** – 6 ou plus **(120)**.

39. Vous proposez à Robert d'emmener les trois malfrats au capitaine Murdoch afin qu'il les interroge. Pendant ce temps, vous irez à la clinique. Robert reste en liaison avec vous par l'intermédiaire de vos Ratmontres. Vous récupérez au besoin jusqu'à 2 PV chacun. **34**

40. Un combat énergique s'engage : un coup de poing à droite, un coup de pied à gauche, une esquive... Jetez donc pour vous deux 2d6/combat. Otez 2 PV à chacun de vos adversaires par coup réussi. Si vous n'avez réussi aucun jet **(48)**, sinon **(66)**.

41. Vous dardez sur le criminel un regard comminatoire. Soudain, une drôle d'odeur, une fumée orange : votre vue se brouille, et tout commence à s'estomper... **69**

42. (+1AH) "Voyons, un sommet d'où il pourrait arroser tout Gothem City ?... non, je ne vois pas !" déclare Robert. "Le centre médical !..." s'écrie miss Baxter "...ce complexe médical est juché sur la tour Océan, la plus haute de la ville, et qui appartient à un mystérieux bienfaiteur." Prenant à peine le temps de remercier miss Baxter, vous et Robert sautez dans la Ratmobile : le temps presse, Murdoch suivra comme il le pourra. **20**

43. Un quart d'heure plus tard, trois voitures de police s'arrêtent près de la clinique. En accord avec le capitaine Murdoch, vous, Robert, prenez le commandement. Jetez 2d6 - 2/courage : réussi **(67)** - raté **(97)**.

44. (+1 AH) Dans le même mouvement, vous tentez de frapper Kill, mais il pare votre coup... **41**

45. Le virus commence à se répandre. Vous devez tenter une action désespérée... Vous êtes, à votre choix, Ratman ou Robert. Votre action sera-t-elle d'acrobatie **(71)** ou de combat **(91)** ?

46. Vous tentez le coup de la dernière chance et, d'un saut admirable, vous parvenez à déstabiliser le docteur. Un combat sans merci va donc s'engager, tandis que résonnent en bas les sirènes de la police... **59**

47. Au volant de la Ratmobile, vous roulez à vive allure en direction des quais. "Il nous faut à tout prix retrouver miss Baxter", déclare Robert, "l'ignoble docteur Kill pourrait bien vouloir s'en débarrasser définitivement". "Tu as raison, Robert, j'espère que cet entrepôt nous fournira quelques indices... nous y voici !" **60**

48. (+1 AH) Vous et Robert perdez 6 PV chacun. **111**

49. A fouiller tous les recoins du hangar, vous finissez par découvrir le sac à main de miss Baxter. **39**

50. Pour sauter le mur d'enceinte, jetez 2d6 - 3/acrobatie : réussi **(16)** - raté **(09)**.

51. Vous trouvez rapidement la clinique. **78**

52. Jetez 2d6/courage : réussi **(89)** - Raté **(97)**.

53. Dans le même mouvement vous frappez Kill au creux de l'estomac, ce qui vous laisse le temps de vous relever, face à lui. **41**

54. Après avoir ouvert deux ou trois portes, vous entrez dans une grande salle où vous reconnaissez tout de suite ce bandit de docteur Kill. Dans sa blouse blanche, avec une énorme seringue à la main, le criminel vous défie du regard : un grand sourire, accentué par un maquillage outrancier, fend son visage et s'ouvre bientôt sur un rire de dément : "Rends- toi, brigand, tu es fait comme un rat !", lui lancez-vous avec toute la conviction dont vous êtes capable. **81**

55. "Voyons, un sommet d'où il pourrait arroser tout Gothem City ?... le centre médical !..." s'écrie Robert "...ce complexe médical est juché sur la tour Océan, la plus haute de la ville, et qui appartient à un mystérieux bienfaiteur." Sans prendre le temps de féliciter Robert, vous foncez à la Ratmobile : le temps presse, Murdoch suivra comme il le pourra. **20**

56. Les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur le couloir de réception du centre médical. A quelques mètres, un infirmier porte la main à sa ceinture : il va dégainer ! Jetez 2d6 -1/combat pour Ratman : réussi **(93)** - raté **(68)**.

57. L'infirmier est le plus rapide (+1AH) et vous tient en respect. Les bras levés, vous avancez vers lui. Jetez 2d6/acrobatie pour Robert ou pour vous : réussi **(98)** - raté **(72)**.

58. Kill possède 10 PV et infligera 2 PV à chacun d'entre vous, à chaque tour. Jetez 2d6 + 1/combat pour vous et pour Robert. Chaque jet réussi fait perdre 1 PV à Kill ; si les deux jets sont réussis, il en perd 4. Puis Kill vous inflige ses dommages (2PV) et ainsi de suite. Le combat s'arrête si vous réduisez Kill à l'inconscience ou si c'est lui qui vous y réduit TOUS LES DEUX. Défaite **(100)** - victoire **(105)**.



59. (+3AH) Vous tentez le coup de la dernière chance avec un saut formidable pour déstabiliser le docteur. Aïe ! vous vous écrasez sur la grille du ventilateur. Kill va pouvoir répandre son virus sur la ville... mais non, des coups de feu éclatent : la police ! Kill disparaît, en éclatant de rire, dans un nuage de fumée verte. Robert éteint aussitôt le ventilateur. **12**

60. Robert et vous êtes aux portes de l'entrepôt. Tous vos sens sont en alerte. Jetez 2d6/intuition : réussi **(65)** - raté **(76)**.

61. Vous vous levez d'un bond, imposant dans votre costume couleur de nuit. Mais le dément ne semble même pas le remarquer et vous frappe violemment (-2 PV). **94**

62. Vous vous débarrassez de ce monstre créé par le docteur Kill. Pas de doute, il a essayé son virus sur les patients de cette clinique, et ça marche ! D'ailleurs, d'autres patients zombifiés approchent. Mieux vaut ne pas s'attarder : vous courez vers la maison. **15**

63. Ce n'est pas un peu d'escalade qui peut arrêter Ratman et Robert ! **75**

64. Mais vos adversaires ont entendu la lucarne s'ouvrir et vous ne les surprenez pas du tout (+1 AH). **40**

65. "Ca sent le traquenard à des kilomètres, Robert, passons par les toits". **24**

66. Vos adversaires répondent à vos coups : Ratman et Robert perdent chacun 1 PV par adversaire vivant. **111**

67. Vous vous sentez l'âme d'un chef : ça va chauffer ! 116 68. Jetez 2d6 + 1/ combat pour Robert : réussi **(10)** - raté **(57)**.

69. Vous comprenez, trop tard, que la seringue de Kill, arme redoutable, contenait un puissant soporifique volatil. Vous sombrez dans l'inconscience. **26**

70. Vous cherchez un bon moment cette clinique, perdue au milieu d'un réseau serré de sens uniques. Enfin, vous y arrivez ! **78**

71. Qui agira : Ratman **(117)** ou Robert **(113)** ?

72. (+1 AH) La standardiste, qui revient de la cafétéria, aperçoit l'arme au poing de l'infirmier. Poussant un cri, elle laisse tomber son gobelet de café bouillant sur la main qui tient le revolver, ce qui vous permet de maîtriser le sbire. **21**

73. Vous et Robert perdez chacun 4 PV. **122**

74. Vous faites une magnifique roulade sur le côté et vous évitez ainsi la charge du dément. Préparez-vous au combat. **94.**

75. Vous voilà sur le toit ; vous y repérez plusieurs lucarnes. Par l'une d'entre elles, on peut apercevoir trois hommes, habillés en infirmiers, qui jouent aux cartes derrière des caisses empilées. "Des hommes de main du Dr Kill", soufflez-vous à Robert. **123**

76. La voie semble libre. Robert ouvre et passe devant. **38**

77. Continuez ainsi le combat : vous infligez 2 PV par coup réussi et vous perdez 1 PV par essai. Dès que l'un de vous deux est hors-jeu, le combat s'arrête. Si c'est le zombie **(62)**, si c'est vous **(109)**.

78. Elle est située au bout d'une impasse, cachée par un rideau d'arbres. L'endroit est très calme et, en lisant la plaque fixée à la grille d'entrée, vous apprenez qu'il s'agit d'un centre de repos pour déficients mentaux. Vous en avisez, par Ratmontre, le fidèle Robert. **88**

79. Finalement, tout n'est pas si simple. Et si vous laissiez Murdoch s'occuper de tout ? Non, vous ne pouvez pas : la vie de Ratman est en jeu, maintenant. Foncez ! **116**

80. Vous pressez les deux boutons des sièges éjectables et d'un bond géant vous atterrissez sur des fenêtres de la tour, un peu au dessus de la mi-hauteur. Grâce aux petites ventouses dont vous êtes munis, Robert et vous pouvez vous cramponner à la facade. Il faut maintenant escalader. Ratman et Robert jettent chacun 2d6 - 1/acrobatie : tous les deux réussis **(36)**, sinon **(29)**.

81. Loin d'être impressionné, le docteur court vers un coin de la pièce et, avant que vous ayez pu l'attraper, il disparaît par une issue dérobée. **101**

82. Vous arrivez sur le toit de la tour. Un gigantesque ventilateur y a été installé, devant lequel se tient le Dr Kill. Il est clair que cette machine démoniaque va lui servir à répandre le virus dans l'atmosphère. Devant les pales du ventilateur, qui se met à peine en route, des bonbonnes laissent échapper une légère fumée. Il faut agir, vite ! **31**

83. Jetez 2d6 + 3/combat : réussi **(30)** - raté **(23)**

84. Vos adversaires rendent coup pour coup : Ratman et Robert perdent chacun 1 PV par adversaire vivant. **122**

85. Vous faites une superbe roulade ; hélas ! cette acrobatie ne vous suffit pas à éviter le dément, qui vous frappe violemment (-2 PV). **94**

86. Celui qui a raté reste en bas. L'autre peut essayer de l'aider : il jette 2d6 - 2/ acrobatie : réussi **(75)** - raté, ou si vous êtes en bas tous les deux **(115)**.

87. Finalement c'est peut-être plus simple par l'ascenseur (+1 AH). Si vous décidez de l'emprunter **(28)**, si vous préférez finalement utiliser les sièges éjectables **(80)**.

88. Allez-vous visiter cette clinique **(50)** ou, tout compte fait, préférez-vous attendre des renforts **(27)** ?

89. C'en est trop ! le Dr Kill va voir ce qu'il va voir ! **121**

90. Jetez 2d6 + 3/combat : réussi **(46)** - raté **(59)**.

91. Qui accomplit l'action : Ratman **(90)** ou Robert **(83)** ?

92. L'homme vous indique le toit, et le moyen d'y parvenir rapidement. **22**

93. En un éclair, vous sortez votre pis-

tolet enrouleur et faites feu. Un mince fil d'acier jaillit vers l'infirmier et s'enroule autour de lui. Encore bravo ! **21**

94. L'homme était sans doute, autrefois, un patient de cette clinique ; mais son regard vous indique clairement que Kill en a fait un zombie, qui possède 5 PV ! Jetez 2d6 - 1/ combat : réussi **(102)** - raté **(118)**

95. Robert ouvre silencieusement la lucarne : "Sautons-leur dessus !" **64**

96. Un combat s'ensuit, que vous mettez à profit pour vous glisser dans le bâtiment. **54**

97. (+1 AH) Vous hésitez quelques instants : comment s'y prendre, combien y a-t-il de gardes, où sont... ? Mais voici qu'arrivent les affreux zombies ! Vous n'avez plus de temps à perdre... **121**

98. Celui de vous deux qui a réussi se jette comme un fauve sur l'infirmier surpris. Vous le maîtrisez. **21**

99. L'homme ne veut rien savoir, vous ne l'impressionnez pas du tout (+1 AH). La standardiste, affolée, vous indique le chemin qui mène à la terrasse. **22**

100. (+2 AH) Vous sombrez tous les deux dans l'inconscience. Plus tard, à votre réveil, vous apprendrez que, grâce à ce combat, Kill a perdu du temps et n'a pas pu répandre le virus avant l'intervention des policiers. Si un stratagème diabolique lui a permis de prendre la fuite, il a cependant dû abandonner le virus, désormais en lieu sûr et contre lequel un vaccin devrait être bientôt mis au point. Ratman et Robert, bravo malgré tout ! **FIN**

101. Vous pourriez le poursuivre mais vous découvrez que deux personnes sont sanglées sur des lits dans cette pièce : miss Baxter et... Ratman ! Vous les délivrez donc, pendant que les policiers finissent d'appréhender les faux infirmiers. **104**

102. Le zombie encaisse un choc au ventre (-2 PV) mais vous griffe avec énergie (-1 PV). **77**

103. "Sautons !" Jetez 2d6/acrobatie pour vous-même et pour Robert : à chaque jet réussi, ôtez 1 PV à chaque adversaire. **37**

104. Vous voilà tous à nouveau réunis. Robert vous explique (à vous Ratman) ce qui s'est passé ; quant à miss Baxter, elle croit savoir que Kill possède une base secrète, située très en hauteur, d'où il pourra répandre le virus sur la ville. Murdoch confirme que Kill s'est bel et bien échappé : la trappe s'ouvre sur un souterrain qui conduit aux égouts. **107**



105. Alors que vous alliez enfin vaincre l'immonde docteur Kill et que les policiers faisaient irruption, le bandit, par un stratagème diabolique, a disparu dans un nuage de fumée verte. Seul son rire narquois a subsisté quelques secondes. Il avait plus d'un tour dans son sac, mais vous lui avez fait rater son coup ! Le virus est maintenant en bonnes mains, et un vaccin sera certainement très vite trouvé. Félicitations, Ratman et Robert ! **FIN**

106. (+2 AH) Vous plongez à travers la fenêtre, avec courage... mais avec maladresse : votre geste est loin d'être parfait, et vous vous étalez aux pieds du docteur Kill... **41**

107. Jetez 2d6/perspicacité pour Robert : réussi **(55)** - raté **(42)**.

108. Robert, par un sifflement caractéristique, vous appelle. Vous le rejoignez en silence : il a trouvé le sac à main de miss Baxter ! "Fouillons le reste du bâtiment, vite !" **125**

109. Vous sombrez dans les ténèbres. **26**

110. Il ne vous reste plus qu'à retourner voir le capitaine Murdoch pour savoir s'il a progressé, lui. Vous récupérez, au besoin, jusqu'à 3 PV chacun. **19**

111. Continuez ainsi le combat jusqu'à ce que vous ou vos adversaires soyez hors-jeu. Jetez deux fois 2d6/combat, ôtez 2 PV à chacun de vos adversaires par jet réussi, ôtez-vous 1 PV par adversaire vivant. Si vous et Robert êtes mis K.O. **(11)**, si vous les assommez tous **(119)**.

112. Vous plongez d'un geste auguste à travers la fenêtre et vous vous retrouvez, grâce à une roulade magnifique, au centre de la chambre, face au docteur Kill. Jetez 2d6 - 4/combat : réussi **(53)** - raté **(44)**

113. Jetez 2d6 + 3/acrobatie : réussi **(30)** - raté **(23)**

114. Vous n'avez décidément pas de chance aux dés. Vos héros sont fatigués et abandonnent. Recommencez donc une aventure et profitez-en pour créer de nouveaux personnages. **FIN**

115. Vous ragez de ne pouvoir grimper là-haut tous les deux. Finalement il ne vous reste qu'à entrer ensemble par la porte (+2 AH). **38**

116. Vous décidez de passer seul en tête ; les agents de police interviendront sur votre signal. Vous franchissez l'enceinte du parc, quelques pauvres patients zombifiés sont neutralisés. Les forces de police sont désormais prêtes pour l'assaut final. Vous avancez vers le bâtiment. **124**

117. Jetez 2d6 + 3/acrobatie : réussi **(46)** - raté **(59)**

118. Vous manquez complètement votre coup tandis que l'horrible zombie vous griffe avec rage (-1 PV). **77**

119. Vous fouillez ce repaire ainsi que les trois pseudo-infirmiers. Vous découvrez une carte de visite à l'en-tête d'une clinique de banlieue. Etes-vous arrivé par le toit ? Oui **(49)** - non **(39)**.

120. Le sac à main de miss Baxter ! Par un sifflement caractéristique, vous appelez Robert, qui vous rejoint en silence. "Fouillons le reste du bâtiment, vite !" **125**

121. Jetez 2d6 - 2/acrobatie : réussi **(112)** - raté **(106)**

122. Continuez ainsi le combat jusqu'à ce que vous ou vos adversaires soyez hors-jeu. Jetez donc deux fois 2d6 - 1/ combat : ôtez 2 PV à chaque adversaire par jet réussi, ôtez-vous 1PV chacun par adversaire vivant. Si vous et Robert êtes mis K.O. **(11)**, si vous les assommez tous **(119)**.

123. Vous décidez de leur tomber dessus par surprise. Chacun des hommes possède 6 PV. Mais Robert doit d'abord ouvrir la lucarne ; jetez 2d6-2/mécanique : réussi **(103)** - raté **(95)**.

124. A cet instant, plusieurs comparses, armés qui d'une seringue qui d'un scalpel, jaillissent de la clinique. Vous demandez aux policiers d'intervenir. **96**

125. A peine avez-vous prononcé ces mots que trois hommes, juchés sur des caisses, vous tombent dessus comme autant de furies (-1 PV). Sans doute s'agit-il de sbires du Dr Kill, à en juger d'après leur déguisement d'infirmiers. Ils ont chacun 6 PV. **40**

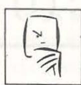
AGITER LE TIRAGE



Trouvez pour chaque paire de définitions les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.
Exemple - caméléon : lézard arboricole
amoncelé : réuni en tas

1)• • • • • • • • • : obtenu à titre de prêt
• • • • • • • • • : exclusivement et totalement
2)• • • • • • • • • : parèrent, embellirent
• • • • • • • • • : après l'éclair
3)• • • • • • • • • : injurier
• • • • • • • • • : étoffe de coton
4)• • • • • • • • • : enterré
• • • • • • • • • : égalisées, aplaties
5)• • • • • • • • • : ressemblant, similaire
• • • • • • • • • : fit des éloges

LA GRILLE MYSTERIEUSE



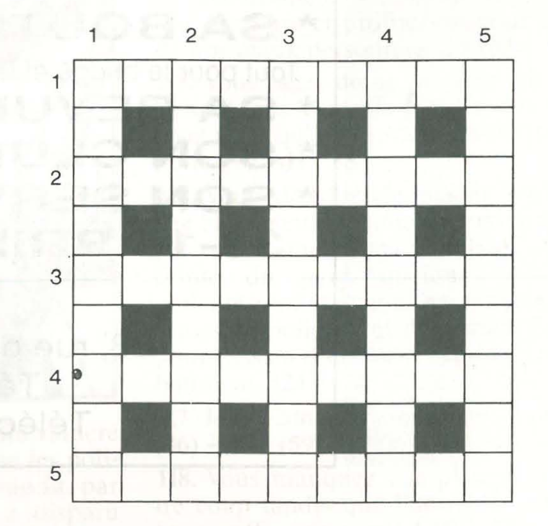
Trouver les 9 lettres qui permettent de reconstituer cette grille. Les 6 mots ainsi formés doivent figurer dans la partie noms communs du Petit Larousse Illustré 1989 (les conjugaisons sont autorisées).

	M		A		A	
T	?	R	?	I	?	E
	R	*	R	*	H	
T	?	T	?	N	?	S
	L	*	V	*	R	
A	?	L	?	G	?	E
	E		S		R	

ANAGRAMMES CROISEES



Il s'agit de remplir cette grille à la manière de mots croisés. Mais ici, la définition de chaque mot est remplacée par la liste des lettres qui le compose. Les formes conjuguées sont admises. Un astérisque signale plusieurs solutions.



Horizontal :
1) A C E E H M M R T
2) E G I L N N O R S (*)
3) C C E E H O T T U
4) A I I N O S S U V
5) E E E I N N R T T

Vertical :
1) A A C E H I L M T
2) A C E N N R S T U
3) E H I M M O P R S
4) A I I N O R T T U
5) E E E I K N R S U

L'ESCAMOT



A partir du mot de 3 lettres "OLE", ajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée. On peut aller jusqu'au bout même si l'on n'a pas trouvé toutes les étapes.

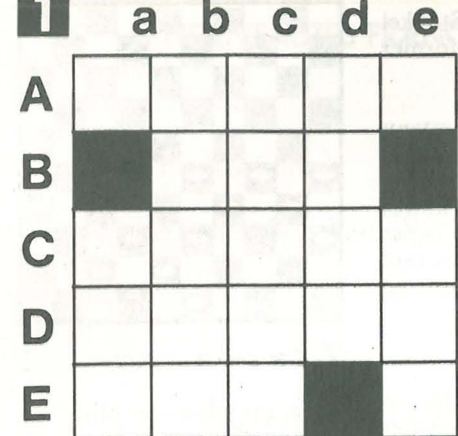
O L E
CENTRE D'INTERET
AFFABLE, COURTOISE
COUTEAU A MANCHE DE BOIS
BOITILLE
PERIODE DE L'ERE TERTIAIRE
POULETS BRITANNIQUES
PARTIELLE, INACHEVEE
FELICITE

Benjamin HANNUNA

Solution pages 86 à 90

Nombres croisés

1



Horizontalement : A Au bout du compte - B Avatar de 2 - C Multiple de 33 compris entre les carrés de 277 et 278 - D Berceau de Stendhal - E Produit de 5 facteurs premiers.

Verticalement : a Victoire du maire de Paris - b Multiplication sans signes, et multiple de 223 - c Chef-lieu d'un département où on ne s'abstient pas toujours - d Paris-Lille par fil - e Un sacré numéro !

2

	a	b	c	d	e
A					■
B	■				
C					
D				■	
E					

Horizontalement : A Multiple de 37 ou deux entiers consécutifs - B Année où l'enfant de Marie succède à Elizabeth - C Carré du a, et l'une des lignes du triangle de Pascal - D Puissance de 6 - E Produit de deux premiers, dont l'un n'a qu'un chiffre.

Verticalement : a Carré parfait - b Transcendant tronqué - c La plus forte combinaison du Yam - d Palindrome du signe du lion - e Le saint le plus fêté dans le monde.

Solutions pages 86 à 90

Dominique AUZIAS

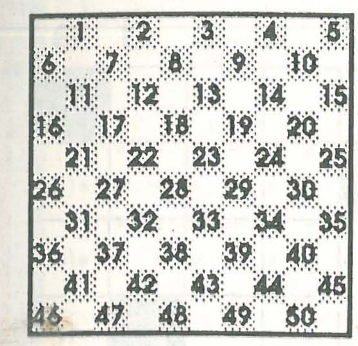




Stokkel champion des Pays-Bas

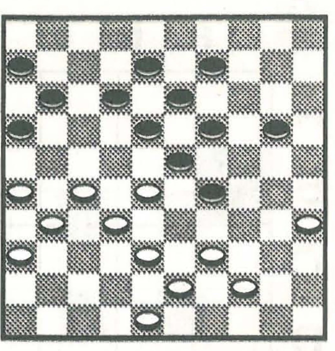
Avec un forcing dont les premiers coups ont pour but de créer un affaiblissement de la case 24, ce qui permettra d'amener une menace décisive.

CODIFICATION DE LA GRILLE



Le championnat 1989 des Pays-Pas, qui s'est déroulé en avril à Leeuwarden, ne restera pas dans les annales comme un grand cru.
C'est un outsider, Stokkel, qui remporta le titre (17 pts en 4 victoires et 9 nulles) suivi de Clerc, Van Aalten et Krajenbrink (16 pts). Ce résultat est d'autant plus méritoire que, contre Bies comme contre Clerc, Stokkel n'a pas réussi à transformer l'avantage d'un pion.

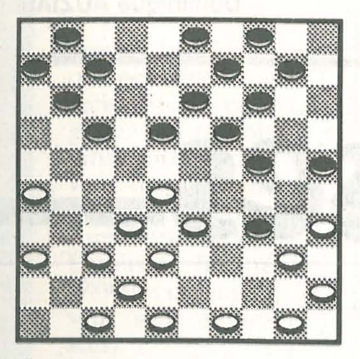
De ce tournoi, j'ai retenu pour vous des positions où les meilleurs se mettent en valeur, mais aussi d'autres où des joueurs moins capés nous montrent qu'ils peuvent parfois se hisser au niveau des tout premiers.



7 Blanc joue et gagne

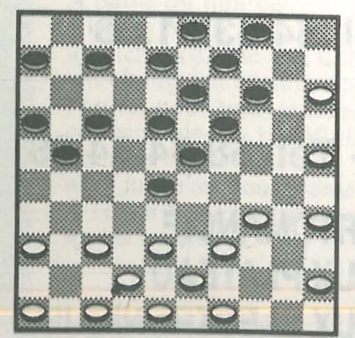
EXERCICES

Les Blancs, en jouant 1.34-29 (23x34) 2.44-40, ont sacrifié temporairement un pion, comptant le récupérer immédiatement mais...



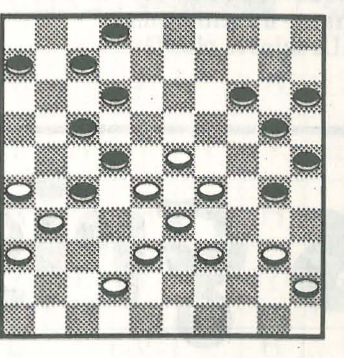
1 Noir joue et gagne un pion

En jouant 11-17, Clerc vient de commettre une bévue qui aurait pu lui coûter cher. Mais Stokkel, après avoir gagné le pion, n'a pas réussi à concrétiser son avantage.



2 Blanc joue et gagne un pion

Les deux premiers coups de Noir sont évidents. Mais ce qui est plus difficile à voir, c'est ce qu'on fait du pion avancé de Blanc.

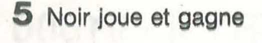


3 Noir joue et gagne

Van der Zee était, durant ce tournoi, complètement hors de forme. En jouant 1.46-41 il vient de commettre une bourde qui permettra à l'adversaire, après avoir fait dame, de rester avec un pion de plus.

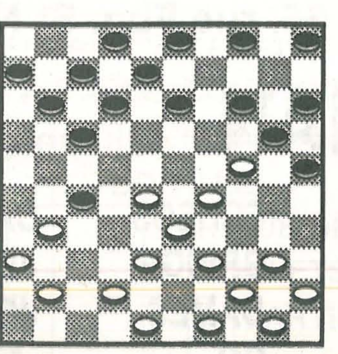
4 Noir joue et gagne un pion

En attaquant par 39-33, on pourrait croire que Van der Zee vient de commettre une gaffe. Mais il n'en est rien. Il n'avait en fait plus aucun coup valable.



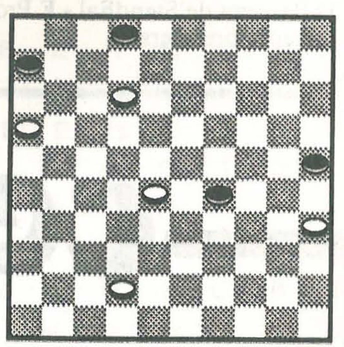
5 Noir joue et gagne

Dans ce tournoi, il y eut pas mal d'erreurs. Le dernier coup des Blancs, 37-31, permet aux Noirs d'exécuter un coup tournant avec une rafle de 5 pions.



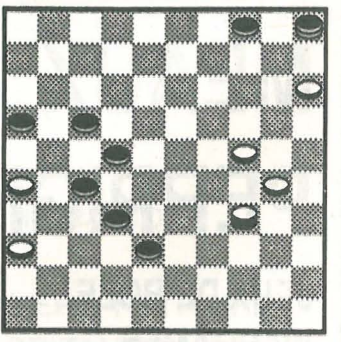
6 Noir joue et gagne un pion

Avec un pion de plus, les Blancs doivent concrétiser leur avantage matériel. Ils y parviennent sans trop de difficulté par des coups assez évidents.

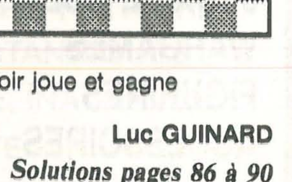


8 Blanc joue et gagne

Quelle est la jolie combinaison qui met un terme à la résistance de Clerc (Blancs), qui essuie ici sa seule défaite du tournoi ?



9 Noir joue et gagne



Luc GUINARD

Solutions pages 86 à 90

SCRABBLE ®

Rallongez 89 (suite)

Voici la suite de notre liste des nouveautés 89 dans le domaine des rallonges finales en une lettre...

NANANS
NANAR
NARSARDE
NAUFRAGEA,R,Z
NEGRIERE
NERVIN
NERVINE
NIB
NITRER,Z
NOISES
NOMBREE,R,Z
NOUET
NUA
NUER,Z
OBELE
OBVERSE
ONC
OPIACER,Z
OPINEL
ORFEVREE
ORMET
ORNAISE
OSTO
OUILLERE
OVEE
OZONEE,R,Z
PACHTOU
PADICHAH
PADOUE
PAGNOTA,E
PALANQUER,Z
PALU
PALUD
PALUDE
PAMOISONS
PANICULE,E
PANNEE
PAPET
PARIAN
PASSET
PASSIVEE,R,Z
PATISSEE,R
PAUSER,Z
PEAGER
PEAGERE
PELLEE,R,T,Z
PERIE,F
PETUNA,E
PEUH
PEUHL
PEUHLE
PFFT
PHRASEE
PIAFFERS
PICA
PICOLEE
PIFA,E
PLUMETE
PLUMETEE
POCHARDA
POCHARDEE,R,Z
POINTAL
POLICER,Z
PONGEE
PREAVISA,E
PRESTEE,R,Z
PRIMAL
PUTT
PUTTA,E
PUTTERA,S
QUARTAGEA,E,R,Z
QUINEE
QUINTET
QUIPOU
QUIZ
RACINEE,R,Z
RADOTEE
RAISINET
RANCHO
RAPINEE,R,Z
RAUQUER,Z
RECHANGEA,E,R,S,Z
REDENTE
REGIMBEE
RENTEE,R,Z
REPUTER,Z
REQUETEE,R,Z
RESSUIE
RETICULER,Z
REVANCHEE,R,Z
RICANANTS,E
RIF RIFF
RIFF,E
RIFLEE,R,Z
ROBERT
ROMANI
RONDEL
ROSER,Z
ROSSARDE
RUBANER,Z
RUBRIQUEE,R,Z
RUPINEE,R,Z

LE COIN DU STRATEGE

Voici une partie jouée, lors de la Coupe de France 1986, entre Hoda Lormant et Benjamin Hannuna. Jouez-la à la place de Hoda Lormant, en vous munissant d'un cache : vous découvrirez à chaque fois votre tirage puis, à la ligne suivante, le coup joué, celui de l'adversaire, et les commentaires éventuels...

Hoda Lormant	cumul	B. Hannuna	cumul
1. VLUHAUA HUA, H6, 12 Bien que laissant un mauvais reliquat, HALVA, H4, 30 est plus rentable et n'ouvre pas plus...	12	DEPUTEE, 9D, 69	69
2. VALU + JAN JAUNE, E5, 24 Si l'on connaît les verbes avec lettre chère, on peut jouer JAVELA, E6, 32	36	BLET, 10B, 28	97
3. VLA + DEEI VALIDEE, G1, 71	107	INGERAN(T)2B, 70	167
4. DERIIZQ DERIDEZ, D9, 56 On peut préparer RIDIEZ, 8J, 56	163	EMPA(L)ENT, 14D, 68	235
5. IQ + BWIAT change 7 lettres Il fallait jouer QIB(L)A, H11, 42 ! en 89, on aurait pu jouer WITZ, 15A, 66	163	CRETS, K5, 25	260
6. SOSISOC CO(L)S, H12, 24	187	MOMIES, 13G, 26	286
7. SOSI + AIX TAXIS, 8 K, 45 Avec 100 points de retard et les 2 jokers déjà posés, on n'a plus rien à perdre : il faut ouvrir. Si l'on était en avance, au contraire, on jouerait probablement BOXAIS, B10, 34	232	CRAWL, 5K, 16	302
8. OIS + IFUY GOY, D2, 26 En 89 on jouerait probablement FIOULS, 01, 30	258	NOVE, 1E, 31	333
9. SIIFU + FT IF, 9M, 23 Il fallait jouer SUFFI, 12K, 31	281	QAT, M4, 10	343
10. SUIFT + AE FIEZ, 15 A, 48	329	ENVOL, 01, 27	370
11. TUAS + LOR TROUBLAS, B6, 62	391	GO, A8, 20	390
12. RUUHKEI KA, 12A, 21 En 89 on jouerait KHI, 1A, 52, pour le gain de la partie !	412 - 9 403	SABLA, 12K, 23	413 + 9 422

ENTRAINEZ-VOUS

Pour rejouer cette partie, placez entre les deux premières lignes un cache, que vous ferez glisser au bout de 3 minutes (temps de compétition) de façon à découvrir le mot retenu, sa position, son score et le nouveau tirage...
Le signe — signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées ; les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

Tirage	Mot trouvé	Position	Points
AEIPTUQ			
AAFCURN	PIQUETA	H 2	98
ANU + EENT	CAFRE (1)	6 D	18
N + AAEIHT	ENQUETA	4 F	28
DENGRRO	ETANCHAI	D 2	78
NO + DELMR	REGARD	8 A	24
APIINSU	MANDORLE (2)	L 3	61
YNNETZ?	RUPINAIS (3)	A 8	83
NY + HOLEK	P(O)NTEZ	10 A	50
OHNL + EXI	DYKE (4)	6 L	43
ONE + EUIR	HELIX (5)	O 5	51
NEE + AMSG	ROUI	M 1	29
ACEILMS	ENGAMES (6)	M 9	75
EUFLSOT	CALMISSE (7)	15 H	158
FOLUS + AE	TEK	N 4	33
BEOSTU?	FOULAMES	13 H	63
BVERSDJ	OBST(R)UEE	B 1	72
DEVRS + IO	JOB	1 A	36
OLVW	VERDOIES	J 3	68
OW	VAL	L 12	24
	WU	J 12	11
	Total		1103

(1) Noir du sud de l'Afrique
(2) Portrait ovale du Christ
(3) RUPINER (v.t.) : bien réussir
(4) Filon de roche éruptive
(5) Escargot
(6) ENGAMER (v.t.) : avaler l'hameçon
(7) CALMIR (v.t.) : se calmer (vent, mer)

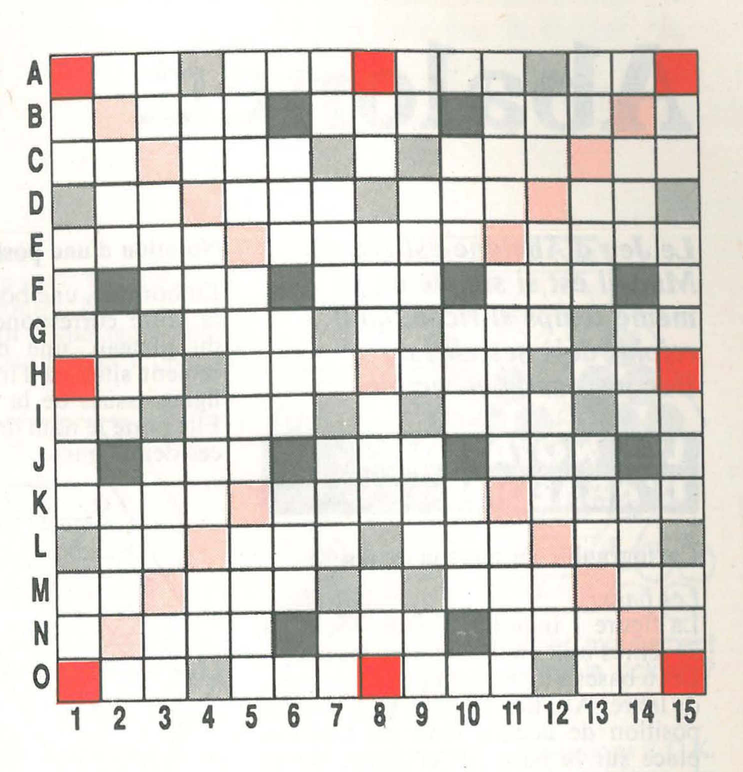
1er : Paul Levart, 1099 pts.

CODIFICATION DE LA GRILLE

Les lignes du scrabblier sont codées par des lettres de A à O, et les colonnes numérotées de 1 à 15. La position d'un mot est déterminée par les coordonnées de sa première lettre : si la ligne est indiquée d'abord, le mot est horizontal, et il est vertical si c'est le numéro qui apparaît en premier lieu.

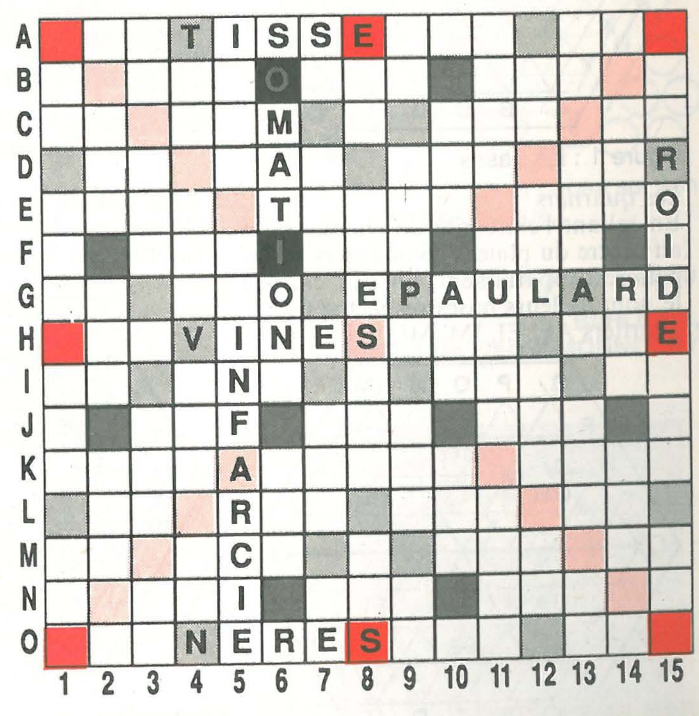
lettre double ▢ lettre triple ▢ mot double ▢ mot triple ▢ ? joker

N.B. : Ne sont admis, dans notre rubrique, que les mots figurant dans la première partie du Petit Larousse Illustré 1989 et l'additif de la Fédération Internationale francophone.



LES BENJAMINS

Le Benjamin est un coup qui consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver au moins 23 benjamins. Lesquels ?



Solution pages 86 à 90

Benjamin HANNUNA
Et Bernard CARO

Abalone

Le Jeu d'Abalone est récent. Mais il est si simple et, en même temps si riche, qu'il rejoint déjà ses aînés... Découvrons-le ensemble.

LES NOTATIONS D'ABALONE

Cartographie du plateau de jeu

Les bases
La figure 1 indique la disposition des 24 lettres utiles à la notation des coups. Les 6 bases s'identifient par les groupes de lettres AE, EI, IM, MQ, QU, UA. En position de départ, Noir est toujours placé sur la base AE et Blanc sur la base MQ.

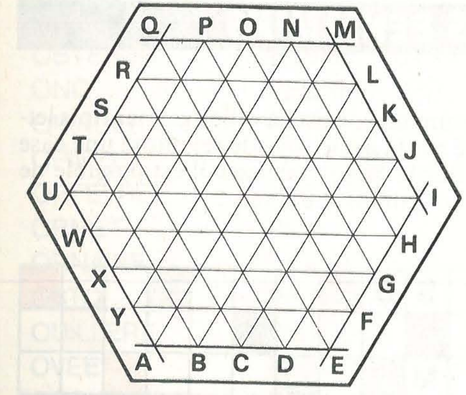


Figure 1 : les bases

Les quartiers
En reliant l'extrémité de chaque base au centre du plateau, 6 quartiers triangulaires apparaissent, portant chacun le nom de leurs bases respectives soit : quartiers AE, EI, IM, MQ, QU, UA.

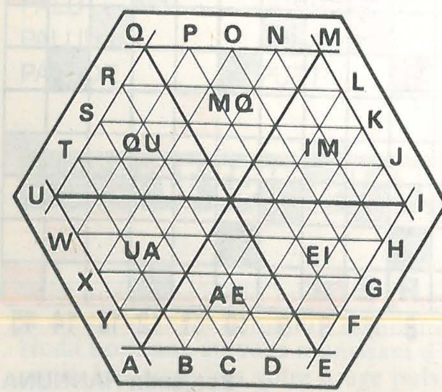


Figure 2 : les quartiers

Notation d'une position

En bordure, une boule porte le nom de la lettre correspondante. A l'intérieur du plateau, une boule est nécessairement située à l'intersection de deux lignes issues de la base d'un quartier. Elle porte le nom des lettres initialisant ces deux lignes.

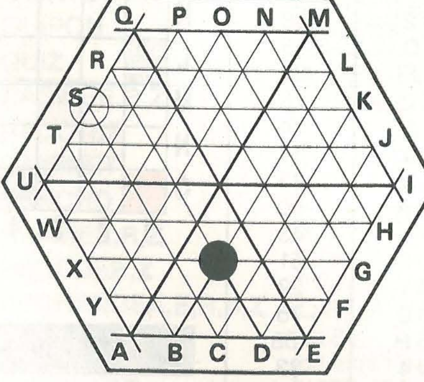


Figure 3 : Blanc se note S, Noir se note BD

Les positions sont toujours notées dans un ordre alphabétique strict. Une position sur une ligne médiane est rattachée à la base dont les lettres sont les plus proches du début de l'alphabet. La position centrale, par exemple, se nomme AE.

Notation d'un mouvement

Déplacement d'une boule
On nomme la position de la boule puis la lettre vers laquelle elle se dirige.

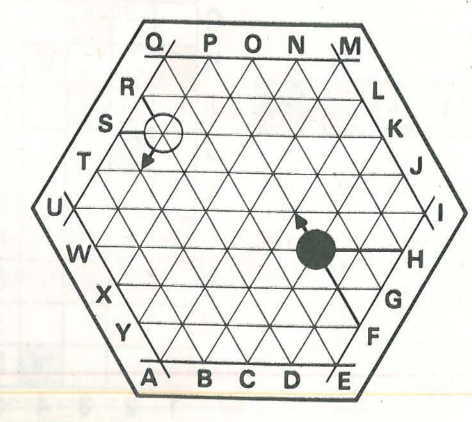


Figure 4 :
Blanc, RS, va vers W, on note RS-W
Noir, FH, va vers P, on note FH-P

Déplacement en ligne
Qu'il s'agisse d'un déplacement de 2 ou 3 boules, avec ou sans poussée, entraînant ou non un Eject, on nomme la position de la boule à l'origine du mouvement (au contact des doigts du joueur) puis la lettre vers laquelle se dirige le groupe.

Eject
L'Eject se note "e" suivi du chiffre de rang de la boule éjectée (de 1 à 6), en chiffres romains pour Noir, en chiffres arabes pour Blanc.

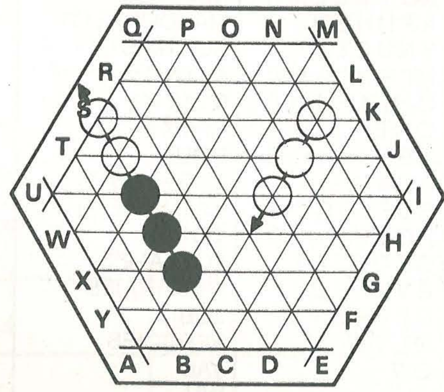


Figure 5 : Le coup Blanc se note KL-B
Le coup Noir se note AC-S (eI)

Déplacement en flèche
Qu'il s'agisse d'un mouvement de 2 ou 3 boules, on nomme d'abord la position de la boule située à l'extrémité du groupe à déplacer (en respectant l'ordre alphabétique). On nomme ensuite les lettres vers lesquelles se dirige le groupe, en commençant par la lettre correspondant au déplacement de la boule dont on a nommé la position.

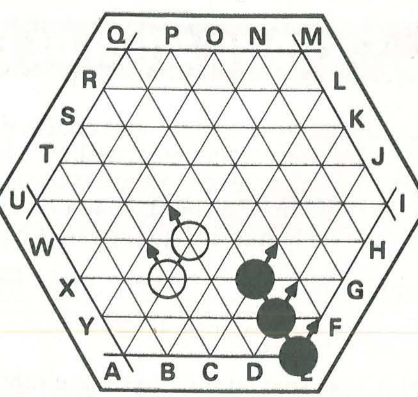


Figure 6 : Le coup Blanc se note AC-SR
Le coup Noir se note E-IJK

Notation d'une partie

L'ordre des coups est indiqué par un numéro situé à gauche de la notation du coup.
Exemple : 1) A-M, MO-AYX ; 2) B-L, MN-AYX ; 3) AB-M, M-AYX ; 4) Y-N, P-W ; 5) D-J, NO-Y ...

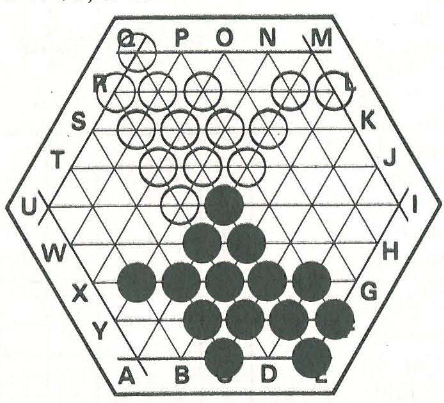


Figure 7 : Position après le cinquième coup

NOTION DE GROUPE

La force du groupe est une des notions fondamentales du Jeu d'Abalone. S'il est certain qu'un groupe efficace n'est pas nécessairement constitué des 14 boules, on peut isoler quelques configurations, de 6 ou 9 boules notamment, particulièrement redoutables.
Encore faudra-t-il savoir utiliser ces figures au mieux de leurs possibilités. Quitte même à y renoncer parfois pour remporter la victoire...

Le losange
C'est la figure offrant le plus de lignes stables.

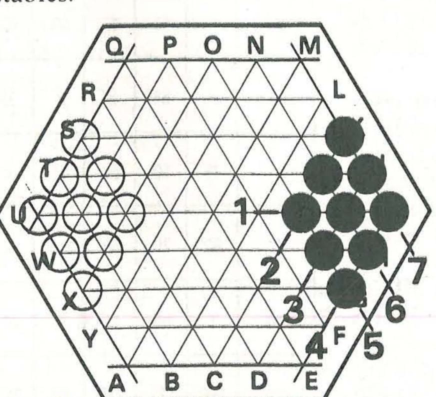


Figure 8 : 7 lignes stables

Equilibre en défense
Méditons ensemble sur la figure 9. Noir a encore ses 14 boules. Blanc n'en a plus que 9. Il suffit d'une seule boule blanche ejectée pour assurer à Noir la victoire.

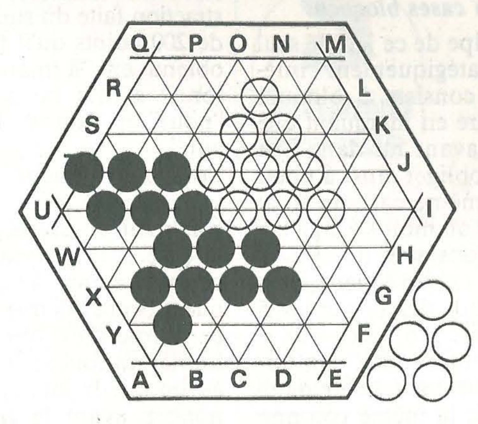


Figure 9

Un joueur disposant de ses 14 boules peut donc choisir de construire un bloc de défense de 9 boules tout en disposant encore de 5 boules pour semer la panique dans les rangs adverses.

EXERCICES ET PROBLEME

Nous vous proposons deux petits exercices sur le même thème.

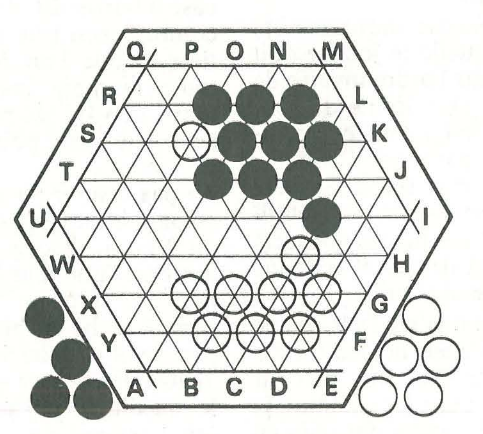


Figure 10 : Quel premier mouvement assure à Noir la victoire ? Pourquoi ?

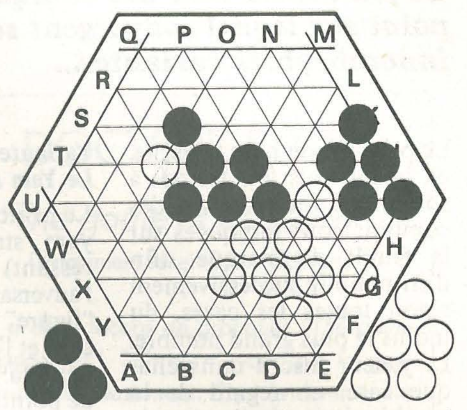


Figure 11 : Quel premier mouvement assure à Noir la victoire ? Pourquoi ?

Vous avez regardé les solutions ? O.K. Passons maintenant au problème du mois, qui nous servira de conclusion...

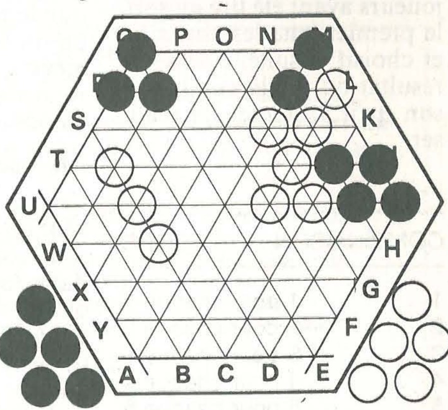
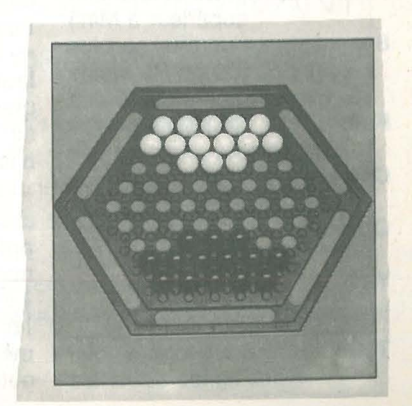


Figure 12 : Blanc joue et gagne sur son troisième coup...

Solution pages 86 à 90

BARLERIN,
assisté de Franck MONNOURY



Le Yam

Ce jeu utilise cinq dés cubiques. C'est le seul point sur lequel convergent ses innombrables variantes...

Le principe de base consiste, en jetant trois fois les dés à son tour, à réaliser l'une des combinaisons indiquées sur la feuille de marque, afin d'en remplir successivement sinon toutes les cases, du moins le plus grand nombre. Le joueur inscrit dans chaque case, en regard de la combinaison indiquée, le nombre de points afférents qu'il a obtenus, ou biffe les cases correspondant à des combinaisons qu'il renonce à obtenir.
L'ordre de succession des joueurs ayant été tiré au sort, le premier jette les cinq dés, et choisit ensuite, d'après le résultat du jet, la combinaison qu'il va tenter de réaliser.

COMBINAISON	SCORE
1	1 pour chaque 1
2	2 pour chaque 2
3	3 pour chaque 3
4	4 pour chaque 4
5	5 pour chaque 5
6	6 pour chaque 6
Sous-total	Total des six premières lignes
Bonus	30 points si le Sous-total égale au moins 60
Mini	Total des cinq dés le plus élevé possible
Maxi	Idem (mais strictement supérieur à Mini)
8	pour un total au plus égal à 8, 100 points moins 5 fois la somme des 5 dés
Full	20 points plus la somme des cinq dés
Carré	30 points plus la somme des quatre dés
Quinte	30 points pour 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6
Yam	60 points pour 5 dés de même hauteur.
Total =	Sous-total + total des lignes suivantes

Variante :
Le Yam à cases bloquées

Le principe de ce jeu (le seul yam stratégiquement intéressant) consiste à bloquer l'adversaire en marquant une "figure" avant lui dans une case et l'obliger ainsi à noter dans la même case un total de points au moins égal à celui que vous avez obtenu. Exemple : si un joueur marque un full des 6 par les 5 (c'est-à-dire 3x6 + 2x5 = 28 + 20 pts bonus = 48), son adversaire ne peut noter dans la case de la même colonne que le même full à 48 points ou un full supérieur (il n'y a alors qu'un seul full supérieur : le full des 6 par les 6 = 50 points).

Marque

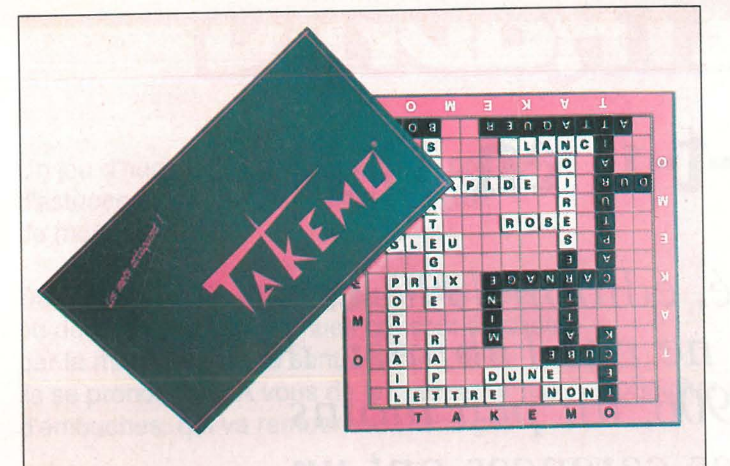
Ce jeu se joue le plus souvent en 5 colonnes :
— la colonne descendante (↓) dans laquelle le joueur est obligé de remplir ses cases dans l'ordre : 1-2-3-4-5-6-(-) (+)-Full-Carré-Quinte-(8)-Yam.
— la colonne libre (L) dans laquelle le joueur peut remplir ses cases dans n'importe quel ordre.
— la colonne montante (↑) dans laquelle le joueur doit noter dans l'ordre inverse de celui de la colonne descendante, c'est-à-dire en commençant par le yam.
— la colonne sèche (S) dans laquelle le joueur inscrit uniquement des figures obtenues au 1er jet de dés et ce, dans n'importe quel ordre.
— la colonne en 2 (2), même chose en 2 jets de dés. Il est à noter que l'on peut bien sûr marquer dans les colonnes ↑, ↓ et L des figures obtenues au 1er ou 2ème jet de dés, de même qu'en 2, des figures obtenues au 1er jet de dés. Dans un premier temps, les 2 joueurs tirent, chacun à leur tour. Les coefficients s'obtiennent en 1 seul jet des 5 dés, dont la somme doit être comprise entre 15 et 20.
Si un joueur obtient dans une colonne le double des points de son adversaire, on dit qu'il le met "rubicon" dans le colonne et il marque alors le double des points qu'il a obtenus dans cette colonne, abstraction faite du super bonus de 200 points qu'il faut avoir obtenu en "fermant" la colonne et qui ne compte ni "pour" ni "dans" le "rubicon".
Lorsqu'un joueur jette un yam sec, il peut noter la combinaison maximum dans la case et la colonne de son choix. Le yam à cases bloquées peut également se jouer en 6 colonnes avec une colonne "annoncée" (A) : c'est-à-dire que le joueur doit annoncer, avant le 1er jet de dés, la case qu'il espère remplir dans cette colonne et la rayer s'il ne peut remplir son contrat.

Stratégie (quelques éléments)

Le timing : il s'agit de ne jamais se laisser distancer par l'adversaire dans une colonne. Il faut, en effet, autant que faire se peut, essayer de toujours passer devant son adversaire, quitte à rayer quelques cases, pour inscrire avant lui une figure difficile qu'il devra affronter. A cet égard, il apparaît que la 1ère case à barrer est le yam en ↑, combinaison trop difficile à tirer et que l'on pourra de toute manière inscrire ailleurs. Le yam sec pourra ensuite être barré puisque c'est un "joker".
Ne pas essayer de jouer les 5 colonnes, mais en sacrifier 1 ou 2 pour attaquer dans les autres. D'une manière générale, la colonne "déchets" sera la sèche ou bien celle à plus petit coefficient.
Tentez des tirages qui offrent le maximum de possibilités (ex. : essayez de tirer un (8) lorsque vous n'avez pas encore fait les (1) ou les (2). Ou encore tirez le (+) et le (-) quand vos cases (5) et (6) sont vierges etc.).
Il faut impérativement gâcher le minimum de "bobs" (dés) et toujours marquer dans une case lorsque c'est possible.
Enfin, empêchez votre adversaire de "fermer" une colonne (et obtenir ainsi un super-bonus de 200 pts) en lui inscrivant au moins une figure très difficile dans chaque colonne (ex. : 70 au (8), 29 au (+), 24 au (6) etc.).

Bruno FITOUSSI

coef :	21	19	15	17	24
	↓	L	↑	S	2
1	2	3	1	X	X
2	4	6	4	X	6
3	9	12	9	9	9
4	X	16	8	X	12
5	X	15	X	X	20
6	24	18	12	X	18
total	39	120	34	9	95
—	21	24	25	X	22
+	25	28	29	X	26
full	X	41	47	39	42
carré	X	54	X	X	38
quinte	45	50	50	45	X
8	60	70	65	X	X
yam	X	85	X	X	X
total	190	472	250	93	223



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 120 jetons-lettre et 5 **TAKEMO** blancs
- 120 jetons-lettre et 5 **TAKEMO** noirs
- 4 chevalets

BUT DU JEU

Gagner la bataille des mots...
Vous devrez placer des mots sur le plateau, et vous pourrez à l'aide de ces mots, **attaquer**, vous **défendre** et **capturer** les mots de votre adversaire. Le vainqueur est celui qui aura en fin de partie le plus de jetons sur le plateau.

RÈGLE

Début de partie :
Les joueurs se répartissent en 2 camps : les blancs et les noirs. Chacun tire au hasard 8 jetons-lettre. Chaque camp au premier tour place un mot sur sa ligne de défense.

La partie :
Chaque joueur doit placer à son tour un mot sur le plateau en le raccordant aux mots de son camp et ce, indépendamment des mots du camp adverse. Un joueur peut gagner un **TAKEMO** lorsque son mot "arrive" sur la ligne de défense adverse.
Un joueur peut capturer des mots du camp adverse pour éliminer ses jetons (voir ci-dessous).

Fin de partie :
La partie est finie lorsqu'un des joueurs ne peut plus piocher suffisamment de jetons pour obtenir les 8 jetons requis.

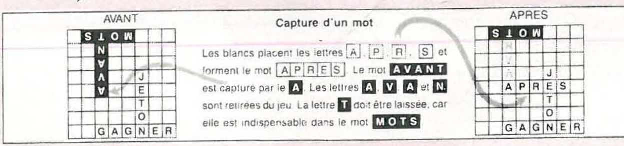
STRATÉGIE

Privilégiez l'attaque :
Capturer un mot de 6 lettres en plaçant un mot de 5 lettres rapporte plus que de placer un mot de 8 lettres.

Cherchez à gagner les jetons **TAKEMO** (ils remplacent n'importe quelles lettres de l'alphabet). Ils facilitent :
- la formation des mots.
- la capture des mots adverses dans la mesure où ceux-ci peuvent être attaqués par chacune de leurs lettres.

Ne négligez pas la défense :
Entrecroisez les mots de votre camp, ils seront plus difficiles à capturer. Dans certains cas, ils peuvent même être imprenables.

Création :
Yves LESCLAVEC
Édité et distribué par :
EDITAK : 6, rue Primatice,
PARIS XIIIe



PRET A JOUER

Que se passera-t-il en 1906 ?

Le Petit Larousse Illustré, édition 1990, est encore tout chaud. Pour ne pas l'abîmer, nous allons utiliser l'édition 1906, un peu moins riche certes, mais dont les carences ont un charme presque magique pour cette fin de vingtième siècle. Le jeu est très simple : OUI ou NON les noms communs et noms propres qui suivent figurent-ils dans l'édition 1906 du P.L.I. ?
Répondez vite et comptez votre pourcentage d'erreurs.

Quarante noms communs...

1 Avion
2 Fusée
3 Mitrailleuse
4 Bombe
5 Electricité
6 Radio
7 Transistor
8 Cinématographe
9 Orgasme
10 Concubin
11 Vagin
12 Cancer
13 Infarctus
14 Automobiliste
15 Motocyclette
16 Orang-Outang
17 Piranha
18 Mayonnaise
19 Valise
20 Merde
21 Radar
22 Saxophone
23 Accordéon
24 Harmonica
25 Dactylographie
26 Informatique
27 Stéthoscope
28 Tennis
29 Rugby
30 Football
31 Antibiotique
32 Phonographe
33 Tatouage
34 Réfrigérateur
35 Magazine
36 Magnétiseur
37 Vodka
38 Quiche
39 Casino
40 Magnétophone

... et 20 noms propres

1 Rimbaud
2 Verlaine
3 Edison
4 Einstein
5 Apollinaire
6 Proust
7 Clemenceau
8 Foch
9 Uranus
10 Van Gogh
11 Gauguin
12 Zola
13 Mexico
14 Los Angeles
15 Curie
16 Hiroshima
17 Mali
18 Lénine
19 Kipling
20 Jaurès

Marc ESQUERRÉ
Réponses en pages 86-90



JEUX ET JOUEURS

Londres : premières olympiades des jeux sur ordinateur

Vade retro, Mephisto !

Pas moins de 84 programmes, 15 nationalités, une centaine d'ordinateurs, et un (maigre) cocorico : une médaille d'or (Awele) et une d'argent (Othello) pour les Français.

"OLYMPIAD", dit la façade : curieux sportifs que ceux qui dévalent l'escalier du Park Lane Hotel, les bras chargés de... cartons ! La salle de bal, en effet, est envahie par une centaine de robots ; *ici, les athlètes ne pèsent que 20 grammes* : nous sommes aux "Premières olympiades des ordinateurs".

Le terrain d'affrontement est celui d'une quinzaine de jeux de réflexion : tous les grands classiques, bien sûr, mais aussi awele, échecs chinois, dominos, Puissance 4, morpion (go-moku) et renju.



Graham Brightwell, toujours aussi brillant...

Parallèlement au tournoi se déroulait un cycle de conférences sur la programmation des jeux de réflexion ; on y apprit, entre autres, que le jeu Puissance 4 était borné : on sait désormais que *les Blancs gagnent, dès le premier coup !*

Huit Français sont venus, dont cinq pour Othello, l'épreuve la plus courue (15 participants). Bill en était absent, à cause du règlement qui imposait la présence physique de l'unité centrale des machines en compétition. C'est ainsi qu'aux échecs, on put déplorer la défection de plusieurs "champions" tels Deep Thought, Hitech ou Cray Blitz.

Curiosité électronique échiquéenne, Fidelity Electronics présentait un curieux prototype équipé d'un microprocesseur 68030 cadencé à 44 MHz. Quant à la palme de l'humour, elle revient à Chessmaster 2150 (sur Atari) : pas de combat animé entre les pièces, comme dans Battle Chess, mais rien ne vous empêche, par exemple, de débloquer votre *mouton*, ou d'attaquer le *chien* adverse par un mouvement de votre... *ours en peluche !*

Comp'Oth : la déconfiture !

Dès la troisième ronde du tournoi d'Othello, un des favoris, notre Comp'Oth national, essuie sa première défaite depuis 5 ans en tournoi officiel !

Surprise également du coté de la machine T-Node, qui, avec ses 32 transputers, se permet d'annoncer le score final une vingtaine de coups avant la fin, mais dont le milieu de partie semble souffrir de gros bugs : à revoir. C'est finalement Polygon (GB) qui l'emporte.

Aux échecs, coup de théâtre à mi-parcours : la machine de Fidelity s'inclinait face au programme Rebel. Mephisto, tenant du titre depuis 4 ans, n'est parvenu qu'à la nulle contre ces deux adversaires. Mais Richard Lang, l'entraîneur britannique du champion menacé, n'était pas au bout de ses surprises : il ne parvint pas non plus à imposer son poulain contre Echec 1.5, un programme français... d'amateur ! Ces trois nulles lui coûtèrent la victoire, qui revint à Rebel, du Néerlandais Ed Shroeder, avec 7,5 points sur 8.

Une telle mésaventure n'arriva heureusement pas à Neurogammon, un "réseau de neurones" qui gagna toutes ses parties de backgammon.

Au Go, Explorer, du Suisse Anders Kierulf (auteur également d'un bon programme d'Othello), prit assez tôt le commandement, talonné par Goliath, Star of Poland et Go Intellect. Curieusement, Explorer et Star of Poland se classèrent assez médiocrement dans le tournoi de go 9x9...

Les puces, un danger pour l'Homme?

Sans rapport avec la compétition mais bien représentatifs du niveau actuel des machines, plusieurs tournois et parties ont été organisés entre ordinateurs et champions humains. Parmi ces derniers, V. Kaufman, champion du monde de Go-Moku, Derek Oldbury, ancien champion du monde de dames 8 x 8, ou encore Graham Brightwell, Imre Leader et Takeshi Murakami, respectivement 2ème, 3ème et 4ème au dernier championnat du Monde d'Othello.

L'honneur du genre humain fut brillamment défendu par V. Kaufmann qui, au Go-Moku, gagna ses deux parties contre Matena, et Derek Oldbury, qui marqua 4,5 points sur 6 contre l'équipe des programmes de dames 8x8, qu'il affrontait en simultanée.

Au backgammon, le champion du monde Luigi Villa avait été battu il y a une dizaine d'années par Bkg9.8, un programme de Hans Berliner. On pouvait s'attendre à sa défaite contre Neurogammon, invaincu pendant le tournoi... mais il en alla tout autrement. Ouf !



Peter Baghat, l'homme qui terrassa la machine

Les deux meilleurs logiciels de Scrabble, Crab et Tyler, parvinrent à arracher le match nul (5-5) aux champions anglais et américain Alan Simmons et Mark Nyman.

Même type de score aux dames 10x10, où le champion anglais ne put remporter qu'une victoire, concédant cinq nulles et une défaite dans la simultanée contre les sept programmes présents. Ouvrons ici une parenthèse chauvine : la partie perdue le fut contre *l'unique programme français en lice,* Dame Scanner (sur Atari ST).

Surprise au bridge, où le maître à vie Mike Valvo, également juge-arbitre du tournoi, perdit avec sa partenaire, Mrs Tom Throop, contre la paire Acolmaster et V-Tech. Mais ce résultat n'a été obtenu que sur une seule partie.

Othello : logiciens et logiciels

Beaucoup plus significatifs sont les résultats obtenus dans les parties d'Othello : 20 matches furent disputés entre les quatre humains et les 5 meilleurs programmes du tournoi, avec 35 minutes par joueur : rien à voir avec le rythme d'une simultanée, excepté le bruit de fond...

David Levy, organisateur en chef de ces olympiades, suivit les premières parties avec grand intérêt : en 1980, son programme The Moor avait été le premier à battre le champion du Monde d'Othello de l'époque, Hiroshi Inoue, grâce toutefois à deux grosses erreurs de fin de partie.

Levy ne fut pas déçu, car l'équipe des machines l'emporta par 12 parties à 8. Paradoxalement, c'est Peter Baghat, l'homme le moins bien classé dans le tournoi, qui obtint le meilleur résultat, remportant 3 matches sur 5 : il avait manqué 15 secondes à Thor, un de ses challengers, pour trouver le coup gagnant !

Il n'y eut malheureusement *aucune rencontre officielle entre humains et programmes* dans les autres disciplines, notamment aux échecs et au go. Peut-être parce que dans ces deux cas, les ordinateurs semblent encore largement en retrait des meilleurs joueurs mondiaux...

Au cours de la remise des prix, les organisateurs ont annoncé la prochaine édition pour la semaine du 8 au 14 août 1990, au même endroit (Park Lane Hotel, Londres). Les médailles ont été remises par Claude Shannon, dont l'article "Programmer un ordinateur pour jouer aux échecs" avait ouvert la voie en... 1949 !

Bruno DE LA BOISSERIE

Les résultats

Awele : 1 Marco (F)
2 Wali (NL)
3 Conchus (GB)
Backgammon :
1 Neurogammon (USA)
2 Videogammon (USA)
3 Satrtek Backgammon (NL)
Bridge :
1 Acolmaster Bridge (GB)
2 V-Tech (GB)
3 Oxford Bridge 3 (GB)
Dames 8x8 :
1 Chinook (CDN)
2 Checkers ! (USA)
3 Tournament Checkers (USA)
Dames 10x10 :
1 Dios'89 (NL)
2 Truus (NL)
3 McDammen (NL)
Dominos :
1 Luciano (SP)
2 Seneca (SP)
3 Rio de la Plata (AR)
Echecs : 1 Rebel (NL)
2 Mephisto (GB)
3 Fidelity Edmonton (USA)
Echecs chinois :
1 Acer Chinese Chess
2 Chess Expert Acme
3 Elephant
Go 9x9 : 1 Dragon (TW)
2 Go Intellect (USA)
3 Goliath (NL)
Go 19x19 :
1 Swiss Explorer (CH)
2) Goliath (NL)
3 Star of Poland (P)
Go-Moku :
1 Matena (URSS)
2 Homoku Sapiens (URSS)
3 Domino (CS)
Othello : 1 Polygon (GB)
2 Comp'Oth (F)
3 Badia (NL)
Puissance 4 : 1 Victor (NL)
2 Heap (GB)
3 Four Blitz (NL)
Renju :
1 Renju Sapiens
2 Gomoku/Renju
Scrabble :
1 Crab (USA/GB)
2 Tyler (USA)
3 Quetzal (GB)

Championnat de France 1989

EPINAL : MIRALLÈS VAINQUEUR AUX POINTS

Du suspense, du sang, un beau vainqueur : en direct d'Epinal, les images les plus frappantes de l'épreuve

Le championnat de France semble ne jamais pouvoir réunir *toute* la crème des Echecs français. Cette édition s'inscrivait dans la tradition, en l'absence de quelques-uns des tout meilleurs. Il manquait en effet, à Epinal, pas moins que le trio de tête actuel des échecs français, Renet (2515 Elo), Kouatly (tout récemment promu GMI) et Lautier, champion du monde junior ; sans oublier nos deux GMI naturalisés, Spassky et Murey...

Avec neuf MI et un Elo moyen de 2345, ce National fut pourtant le plus fort jamais disputé. Le meilleur départ fut pris par le tenant du titre, Andruet, rejoint à la quatrième ronde par le Parisien Eric Prié.

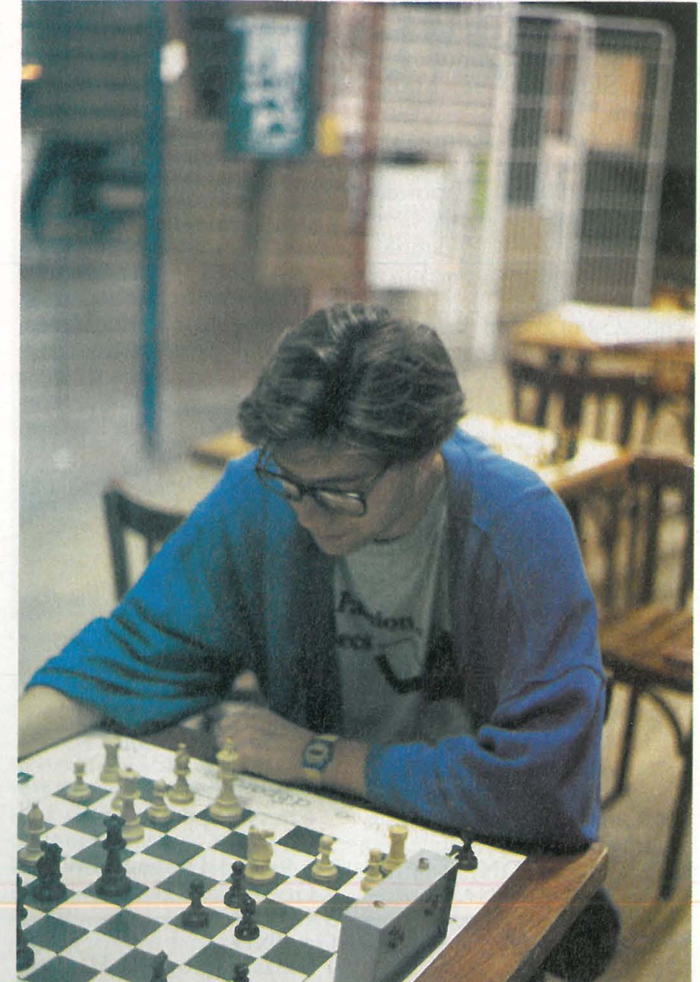
Bien des pronostiqueurs avaient fait leur favori de ce MI fraîchement émoulu ; il dut cependant s'incliner à la huitième ronde contre Seret, et laisser Andruet au coude-à-coude avec Mirallès, qui, après un faux pas à la troisième ronde (contre Roos), avait commencé à aligner les victoires.

"Tu te fous de ma gueule ?"

Le drame, parfaitement inattendu, allait survenir à la dixième ronde. Gilles Andruet avait les noirs contre un joueur qu'il redoute particulièrement, Jean-Luc Seret, quadruple champion de France.

Celui-ci entama la confrontation avec une variante paisible de la "partie espagnole", mais bien vite Andruet commit une faute mortelle en laissant son roi au centre, et quand, après une dernière erreur au 21ème coup et une attaque en règle sur son roi, il s'aperçut que la dame que Seret manipulait allait le mater en e6, il se hâta d'arrêter la pendule en signe d'abandon.

Gilles Mirallès, champion de France 1989.



Toutefois le stylo de Jean-Luc Seret, lui, continuait son action et inscrivait "26.De6 mat" sur sa feuille de partie. Tout semblait devoir se terminer en bonne intelligence puisqu'on put voir les deux protagonistes procéder à l'analyse de la partie, mais c'est à la fin de ce "replay" que survint l'irréparable...

Chaque joueur tendit à l'autre sa feuille de partie pour qu'il la signe. Andruet, vexé de voir inscrit "26.De6 mat" sur la feuille de son adversaire, ce qui ajoutait l'humiliation à la défaite, ratura rageusement ce coup assassin. Ce que voyant, Seret interrogea crûment : "Tu te fous de ma gueule ?" et se serait entendu répondre : "Oui, un peu...".

Du sang sur la d7 !

Alors un flash d'adrénaline, dans la tête de Seret, ordonna à son poing d'aller rejoindre l'arcade sourcilière gauche d'Andruet. Celui-ci eut à peine le temps de répliquer : "Ça va pas ? Tu es vraiment fou !", et d'esquisser une timide contre-attaque que Seret se contenta d'esquiver, que le sang giclait déjà, maculant l'échiquier (je n'oublierai jamais la tache rouge en d7, une case blanche)

Dans le désarroi général, le SAMU arriva dare-dare, et l'on posa quatre points de suture à la victime. Seret fut autorisé à poursuivre le championnat, pendant qu'Andruet, forfait, quittait la ville.

Pendant la rixe, Mirallès battait Prié et s'installait solidement en tête : le forfait d'Andruet allait doublement lui profiter, puisqu'il ne l'avait pas encore affronté et se verrait donc attribuer un point de victoire par forfait...



Andruet : abandon sur K.O. technique

En fait, le Cannois battit encore Adrian et Van Dongen, et annula contre Bernard et Degraeve, ce qui lui assura son deuxième titre national, après celui obtenu en 1986.

Gilles Mirallès, 23 ans, impressionna par la maturité de son jeu, toujours aussi rigoureux mais plus offensif. Son aisance dans les positions compliquées et dans le calcul des variantes "sauvages" est un autre signe de ses progrès.

En marquant 3,5 points dans les 5 dernières rondes, Seret montra des nerfs exceptionnels. Deuxième également, Prié justifia sa grimpée dans le classement Elo. Roos, enfin, confirme l'adage selon lequel les grands joueurs ne meurent jamais...

Miralles et Seret (premier, au départage, du groupe des seconds) se qualifient ainsi pour le tournoi "zonal", première marche du grand escalier qui monte vers Kasparov.

Nicolas GIFFARD

Les résultats

1 Gilles Mirallès (Cannes) : 11,5 sur 15
2 Jean-Luc Seret (Rouen) : 10
Eric Prié (Drancy) : 10
Louis Roos (Strasbourg) : 10

Renet-la-gagne !

En remportant - ex aequo - le super-tournoi de Clermont-Ferrand, en juillet dernier, Olivier Renet a réalisé l'un des plus beaux exploits de toute l'histoire des Echecs français.

Le Clichois a non seulement obtenu sa deuxième norme de GMI, mais prouvé qu'il peut désormais jouer dans "la cour des grands". Avec un nouvel Elo à 2515 (record français), Olivier s'attaquait donc à quelques-unes des meilleures "pointures" mondiales. Et le N° 1 français s'embarqua sur un nuage...

Ronde 1 : Andersson, nulle. R2 : Dolmatov, nulle. R3 : Lautier, victoire. R4 : Ehlvest, nulle. R5 : Ribli, nulle. R6 : Kortchnoï, défaite. R7 : Sokolov, victoire. R8 : Nogueiras, nulle. R9 : Spassky, nulle.

A ce stade du tournoi, il manquait à Olivier 1 point pour obtenir la norme de GMI ; au menu du dessert : Spraggett, puis Sax, deux excandidats au titre mondial. Au lieu de jouer la prudence en essayant d'annuler les deux matches, le Français se lança, dans la ronde 10, à l'assaut du Canadien, dans le style "ça passe ou ça casse !" et, au 50e coup, il obtint sa deuxième norme...

Ayant ainsi ajouté le panache au talent, Renet renforça sa position par une nulle contre le Hongrois Sax, qui lui assurait la victoire dans le tournoi. Jamais Français, depuis un demi-siècle, n'avait obtenu un tel résultat dans une compétition de ce niveau !

1 Sax (H-2580), Dolmatov (URSS-2610), Renet (F-2515), Ehlvest (URSS-2620), Kortchnoï (CH-2655) : 6,5/11

En bref...

Championnat d'Angleterre : Michael Adams (17 ans), GMI depuis peu, remporte son premier titre national (8,5/11).

Ohra Amsterdam : dans le tournoi B, la Hongroise Judit Polgar, 13 ans et déjà N° 1 mondial, obtient sa première norme de GMI... masculin !

Championnat de France féminin (Orange) : Sabine Fruteau (17 ans) remporte son 2ème titre, avec 8,5/9 !

Coupe d'Europe des clubs : Novossibirsk (URSS) bat Clichy 9,5 à 2,5. Il est vrai que les Sibériens alignèrent cinq GMI et deux MI, tandis que les Clichois durent se passer de Renet, Kouatly, Apicella et Adams !

Tournoi de Philadelphie : pas moins de 10 ex aequo ; c'est Gurevitch (USA) qui l'emporte, après un départage en blitz 2 x 5 mn.

Championnats du Monde junior : on attendait le Soviétique Dreev (2570) ; il n'est que 3ème, et c'est le Bulgare Spasov (2430) qui succède à Joël Lautier ; le meilleur Français, Koch (2420), termine à la 6ème place ; la Soviétique Kakhiani (2330) remporte le titre féminin, Fruteau prenant la 12ème place.

Thierry PAUNIN

Coupe du Monde GMA 88-89

Kasparov de justesse !

Si l'on savait déjà que la lutte pour la victoire se résumerait à l'habituel duel entre les deux "K", bien malin qui aurait pu en prévoir l'issue à deux tournois de la fin...

Rappelons que les 25 meilleurs joueurs mondiaux s'affrontaient en deux ans sur six tournois ; chaque participant devait en jouer quatre, ses trois meilleurs résultats étant seuls pris en compte.

A l'issue des quatre premières compétitions, Karpov accusait un léger retard, mais il devait jouer Rotterdam en l'absence de Kasparov, ce qui lui permettait d'espérer une victoire tranquille. Ce serait, dans ce cas, Skelleftea qui déciderait de la victoire...

Rotterdam : Karpov maté !

L'avant-dernière rencontre de Coupe du Monde s'est, pour Karpov, terminée en cauchemar : battu dans les trois dernières rondes, successivement par Salov, Ljubojevic (pourtant très mal classé dans le tournoi) et Nunn, le Soviétique devait laisser la victoire au Néerlandais Timman (10,5/15). Un accroc inexplicable dans une carrière sans à-coups...

Skelleftea... for two

Le ci-devant champion du Monde devait se racheter - et avec quel brio ! - dans la dernière épreuve de cette coupe du Monde, disputée en Suède. Après un départ assez timoré, dû sans doute au traumatisme de Rotterdam, Karpov effaça dans l'ultime ronde l'avance d'un demi-point que Kasparov avait prise lors du 12ème match, et il s'offrit même le luxe de "griller" son éternel rival au départage des ex aequo !

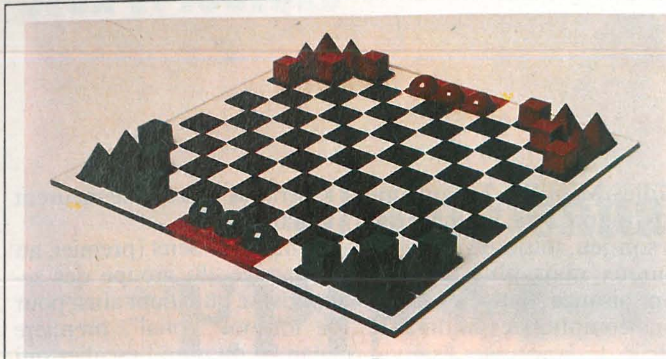
Le classement final

1 - Kasparov (URSS) : 83
2 - Karpov (URSS) : 81
3 - Salov (URSS) : 68,5
4 - Ehlvest (URSS) : 68
5 - Ljubojevic (Y) : 66,5
6 - Nunn (GB) : 65,5

Ces six joueurs sont qualifiés automatiquement pour la Coupe du Monde 1990-91, les 19 autres devant passer par le World Open, épreuve de qualification organisée l'année prochaine.

Les vétérans ont connu, dans cette compétition, des fortunes diverses : si Hübner (10e), Portisch (12e) et Tal (13e) n'ont pas démérité, en revanche Spassky (21e) et Kortchnoï (23e) ne se sont pas montrés à la hauteur de leur passé.

A noter, enfin, la surprenante vingtième place de Youssoupov, considéré il y a peu comme le numéro 3 mondial...



TRINÔME

RÈGLE

Joueurs : 2, à partir de 8 ans

Matériel :

- un damier de 121 cases, dont 6 rouges
- 3 demi-sphères, 6 pyramides et 6 cubes pour chaque joueur.

But du jeu :

Placer trois pièces différentes (une demi-sphère, un cube et une pyramide) dans les 3 cases rouges de l'adversaire.

Position de départ : cf photo.

Le jeu :

Chacune des pièces avance différemment : le cube peut être déplacé horizontalement ou verticalement, d'une seule case, le triangle en diagonale, et la demi-sphère de deux cases, en tous sens, mais sans sauter de pion. Un pion peut prendre un pion adverse en prenant sa place.

COMMENTAIRE

Jeu au design franchement réussi, **TRINÔME** accroche par son aspect très actuel dû aux formes des pièces, à leur proportion et leur couleur.

Les règles sont simples et le mouvement des pièces est vite assimilé. Mais **TRINÔME** n'a rien d'un jeu simplet... La stratégie à employer n'est pas sans rappeler les dames ou les échecs. On se souvient du proverbe "rien ne sert de courir, il faut partir à point". Rentrer les deux premières pièces, ça va ; mais la troisième, c'est là toute la difficulté. Décidément, ce jeu est vraiment infernal !

C'est au cours de la deuxième ou troisième partie que l'on découvre les ficelles du **TRINÔME** : les voies de passage, les positions clés, les combinaisons meurtrières et les parades. La valeur des pièces et la maîtrise des cases blanches ou noires sont des paramètres évoluant avec les situations qui font qu'on n'est jamais sûr de rien. Et il y a aussi les coups d'esbroufe et les attaques kamikazes. Les cellules grises surchauffent.

A chaque partie, on va plus loin et plus fort. Rebondissements et coups de force majeure tiennent en haleine. Les meilleurs y trouveront leur compte.

TRINÔME a été médaille d'argent au concours Lépine 89, et a reçu le diplôme d'honneur au Salon Eurisko 89.

A offrir ou à s'offrir.

Édité par Jocus S.A., B.P. 119 — 81000 ALBI. Tél : 63 54 14 50



Globalement positif...

Avec une médaille dans chacun des quatre grands championnats de cet été, les équipes françaises n'ont pas à rougir de leur bilan...

La plus grande satisfaction est la deuxième place de l'équipe Open française (Eisenberg-Sussel, Mari-Quantin, Poubeau-Salama, Schemeil cap.) au championnat d'Europe de Turku (Finlande) où le record de participation a été battu (25 nations représentées).

L'équipe de France, en l'absence de quelques ténors, était loin d'être favorite d'une épreuve où s'alignaient notamment la Suède, tenante du titre, l'Autriche, vice-championne olympique, la Grande-Bretagne, vice-championne du Monde, et la toujours redoutable Pologne.

Après un départ en demi-teinte, l'équipe tricolore a réussi à "serrer les boulons", allant jusqu'à arracher, à quelques donnes de la fin, la deuxième place à la Suède, qui s'effondrait en fin de parcours, après avoir dominé les trois quarts du championnat.

La Pologne (Martens-Szymanowski, Klukowski-Moszczynski, Balicki-Zmudzinski), victorieuse de l'épreuve, a montré une grande solidité et une belle régularité. C'est la deuxième fois en huit ans que ce pays remporte le championnat d'Europe.

Classement open (25 éq.) :
1 - Pologne 455
2 - France 441,5

La Pologne et la France se sont donc qualifiées pour le championnat du Monde (Bermuda Bowl) à Perth (Australie), que nous relaterons dans notre prochain numéro.

Deux femmes en argent...

La France doit sa seconde médaille d'argent de l'été au résultat obtenu par la paire Blouquit - Ménil dans le championnat d'Europe par paires Dames "Coriandre".

L'équipe de Pologne, championne d'Europe 1989

Mesdames Blouquit et Ménil ont échoué d'un rien face à la paire suédoise Swanstrom-Gothe ; elles nourrissaient quelques regrets après avoir été victimes de deux zéros, sur les tout dernières donnes, contre une paire française qui n'était plus dans la course ! La médaille de bronze revient aux très régulières Bulgares Deleva-Lorer, championnes d'Europe sortantes.

...et six en bronze

Dans le championnat européen par équipes Dames, on attendait une médaille d'or, ou au pire d'argent, pour la France (Bessis-Willard, Blouquit-Pigeaud, Chevalley-Gaviard ; capitaine P. Cronier), triple championne sortante consécutivement.

Seules les deux premières places étaient qualificatives pour le championnat du Monde féminin : la médaille de bronze ferme donc à l'équipe de France les portes de cette finale.

Dire que cette troisième place constitue une contre-performance serait toutefois sévère. En effet, les équipes d'Allemagne, victorieuse (à la surprise générale) et des Pays-Bas, 2ème, ont tourné à un tel régime - plus de 19 points de victoire par match - qu'il aurait été difficile aux Françaises, même avec un peu plus de réussite, d'obtenir leur billet pour Perth.

Classement Dames (18 éq.) :
1 - R.F.A 326
2 - Pays-Bas 324,5
3 - France 299

Championnat du Monde junior : les Français trop gourmands ?

Une autre déception est la troisième place de l'équipe française aux championnats du Monde Juniors (Desrousseaux-Damamme, Louchart, Multon, Quantin ; cap. : Schemeil).

Parmi les huit équipes qualifiées, deux seulement savaient "tenir les cartes" : la France et la Grande-Bretagne. La France était d'autant plus favorite qu'elle avait gagné le championnat d'Europe Juniors, alors que la Grande-Bretagne n'y avait terminé que 6ème.

En demi-finale, le règlement - curieux ! - imposait une rencontre entre ces deux équipes, qu'on aurait plutôt supposé voir s'affronter en finale, tant elles avaient outrageusement dominé les éliminatoires... Les Britanniques furent les plus inspirés et les Français péchèrent un peu par gourmandise, tant et si bien que la Grande-Bretagne se qualifia pour la finale, où elle écrasa l'Argentine, dans un match dénué d'intérêt.

Résultats du championnat du Monde junior :

1 Grande-Bretagne
2 Argentine
3 France
4 Australie

Guy DUPONT

SCRABBLE

Championnats du Monde à Namur

Habitué aux places d'honneur depuis une décennie, Paul Levart remporte enfin son premier titre francophone individuel.

Cet informaticien parisien, ancien champion des "Chiffres et des Lettres", n'avait encore jamais remporté de victoire en tournoi du "grand chelem" (Vichy, Cannes, championnat de France, championnat du Monde) ; voilà corrigée cette anomalie, mais quel suspense !

Après la première manche, on trouvait en tête un sextuor Bellosta-Lachaud-Leroy-Levart Pierre-Pluven à − 4, quatre points perdus sur le même coup : AAINSU? + Y (a).

La deuxième partie ne permit guère de clarifier la situation, Lachaud (2ème à − 2, derrière le Belge Hellebaut à 100 %) restant seul en tête, avec une faible avance.

Yves Gilbert, animateur de la 3ème manche, allait-il encore tirer du sac à malices une de ces parties diaboliques dont il a le secret ? Oui et non ! Ni TOMBELLE (sépulture ancienne) ni SPHAIGNE (mousse aquatique) ni ALLEUTIER (propriétaire terrien), n'empêchèrent les Parisiens Lachaud et Treiber de remporter cette partie à 100 %, en compagnie de Bloch et Huberdeau.

Le finish promettait d'autant plus que l'avant-dernière manche ne modifia guère les positions.

Paul...

A l'entrée de la ligne droite, Lachaud conservait 5 points d'avance sur Levart et Deron, 6 sur Treiber, et 8 sur Vigroux, le champion de France 1989. Très tôt, sur un même coup (VIOLISTE), Lachaud et Deron perdirent 12 points, Levart et Treiber 3, Vigroux et Pierre 8 ; tout près de la fin, Levart concéda (sur ZENITH) le point d'avance qu'il possédait sur Treiber, tandis que Deron et Lachaud abandonnaient encore 6 points.



Claude Del (le maigre) et Didier Roques (le barbu), champions du Monde en paire



En attendant le coup d'envoi...

Paul Levart et Marc Treiber, crédités du même total, furent départagés à la régularité, suivant leur classement moyen à chacune des 5 manches ; bien que vainqueur de la dernière, Treiber dut se contenter de la médaille d'argent. Lachaud, quant à lui, réussit à sauvegarder une place sur le podium.

Le premier Belge est Christian Pierre (7ème), Mario Buteau (11ème) premier Québécois, Véronique Keim (17ème) à la fois première dame et premier Suisse, ex aequo avec le meilleur Tunisien, Zouhir Aloulou. Quant au Sénégalais Ousmane Ly, qui s'était écroulé l'an passé dans la dernière manche à Québec, il a tenu bon et décroché une brillante 23ème place.

...et les autres

Chez les jeunes, les années se suivent et se ressemblent : Antonin Michel, pas encore 12 ans et déjà 61ème au classement national, enlève son troisième titre cadets, en battant même Vicheth Suong, le meilleur junior.

Comme à l'accoutumée, le fait de jouer le double en 2 minutes par coup au lieu de 3 a provoqué de multiples rebondissements dans le championnat du Monde par paires. Auriez-vous aidé votre partenaire à trouver l'un de ces trois "tops", les plus sélectifs du tournoi ?

— EEGIITU ?
— DEEFIIST
— AEEILLUV (b)

A l'arrivée, un beau succès pour la paire française Del-Roques ; belle consécration aussi pour Claude Del, le joueur français le plus capé (12 sélections en équipe de France), et ancien vainqueur de la finale monégasque des "Chiffres et des Lettres" (lui aussi !). Les paires composées de Caro-Pierre et Deron-Vigroux complétèrent, comme en 1988 à Québec, le podium de l'épreuve.

Bruno BLOCH

Les résultats

Championnat du Monde individuel
1 - Paul LEVART (F) : 4359/4386
2 - Marc TREIBER (F) : 4359
3 - J-François LACHAUD (F) : 4349

Trophée FISF des Jeunes
Cadets :
1 - Antonin MICHEL (F) : 3419/3515
2 - Arona GAYE (S) : 3153
3 - Aurélien KERMARREC (F) : 3081

Juniors :
1 - Vicheth SUONG (F) : 3405/3515
2 - Aurélien DELARUELLE (F) : 3339
3 - Frédéric MERCIER (B) : 3151

Championnat du Monde par paires
1 - DEL-ROQUES (F) : 3390/3423
2 - CARO-PIERRE (F-B) : 3383
3 - DERON-VIGROUX (F) : 3378

Open des championnats du Monde
1 - Gérard BOCCON (F) : 3898/3980
2 - Franck DELOL (F) : 3863
3 - J-François BESCOND (F) : 3863

(a) : (G)UYANAIS
(b) : E(X)IGUITE. FIDEISTE. ELUVIALE

JEUX DE LETTRES

DEUX POINTS, C'EST TOUT !

S'il est des langues où il joue un rôle important, le tréma est, en français, un peu le parent pauvre de l'accentuation. Trouverez-vous, parmi les mots suivants, ceux qui peuvent admettre un tréma, et saurez-vous le placer au bon endroit ?

1. NOEL
2. GOELETTE
3. ISRAEL
4. EXIGUE
5. MAELSTROM
6. MOELLE
7. AMBIGUITE
8. ISRAELITE
9. PAGAIE
10. COITE
11. ROSTI
12. JUDAISME
13. HAWAIIEN
14. POELE
15. INOUI

LE POINT COMMUN

Trouvez pour chaque liste le point commun à tous les mots qui la composent :

1. AXE - CHAH - EPIA OIGNONS - PI
2. MOCASSIN - CORAIL - MINUTE - SONNETTE
3. NETTE - SODIQUE - GRAMME - ERRER

Jarnac!



LA FILIERE

A partir du mot de 3 lettres placé sur la grille (LOT), essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord A, puis B, etc...) chacune des 6 lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de 9 lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	L	O	T						
A									
B									
N									
I									
A									
E									



LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de 9 lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	G	E	N	E	R	A	U	X	
?	G	I	R	A	S	O	L	S	
?	G	U	I	N	E	E	N	S	
?	M	O	L	E	C	U	L	E	
?	M	O	N	A	R	Q	U	E	
?	Q	U	I	N	Q	U	E	T	
?	P	U	R	U	L	E	N	T	

Solution pages 86 à 90

Benjamin HANNUNA

Parthenay : Festival Ludique International

Parthenay est fidèle à ses traditions, même récentes : la quatrième édition du F.L.I.P. (1) était aussi remarquable que les précédentes.

Du 8 au 16 juillet, le programme de cette grand-messe des jeux fut particulièrement chargé, et il est difficile de tout citer. On peut quand même mentionner, en vrac, quelques "points chauds"...

Résonance (2) organisait le "Premier Salon du Jeu & du Plein Air", où les inventeurs pouvaient présenter leurs nouveau-nés. C'est Jean Verheggen qui remporte le premier "Prix des Créateurs". Son jeu, Graphi Space, est une sorte de Scrabble en trois dimensions, que l'on espère voir bientôt trouver éditeur. Un prix spécial est venu récompenser "Parsec Predator" (jeu de colonisation stellaire) de Philippe Dehon.

Les animateurs de l'association Strategos (3) ont été, comme l'an passé, les "locomotives" du Festival. Ils présentaient quelque 120 jeux à la curiosité du public des Deux-Sèvres (avec initiations à la clé), organisaient quelques parties de "Triple Couronne" géant, un tournoi d'Abalone, et géraient le "Casin'Halle".

Installé - comme son nom l'indique - dans les halles, ce casino très particulier proposait roulette, black jack, craps, supergang, etc. sans risque pour le portefeuille, mais pas pour le foie, puisqu'on y jouait... des bonbons !

Le tournoi open international d'échecs dura trois jours. En marge de la compétition, Aldo Haïk, maître international, a donné une simultanée contre une cinquantaine de joueurs, dont plusieurs participaient au tournoi. Il n'a concédé que cinq défaites et quelques nulles en six heures de jeu.

Citons, pour mémoire, les manifestations folkloriques comme Intervilles ou le Championnat du monde de billes, et venons-en aux Grandeur Nature.

Comme chaque année, tous les grands noms du genre étaient là, pour assurer une animation quasi quotidienne. On applaudit donc bien fort les Nuits de Ludos (4), la Guilde de Bretagne (5), les Semaines de l'Hexagone (6), Stratèges et Maléfices (7), le Risk sur le Club (8) et Paradoxes (9).

Le G.N. de Paradoxes restera un moment mémorable, avec une centaine de joueurs brillants, de beaux costumes (parfois trop beaux, comme cet écuyer qui était tellement magnifique que tout le monde de l'appellait "sénéchal", au grand dam des "vrais" officiels), des armes en latex qui "faisaient vrai" et surtout un scénario bien ficelé : voilà comment, en 24 heures, on peut emmagasiner plein de souvenirs à raconter à ses petits-enfants...

Pour une fois, Paradoxes avait délaissé les Croisades et les tribulations du Sire Hugues de Parthenay. Nous sommes presque deux siècles plus tard, en pleine Guerre de Cent ans. Un matin, Parthenay se réveilla anglaise, le baron fut dessaisi de ses pouvoirs, et les mercenaires germains du Prince Noir, faute de voir arriver leur solde, commencèrent à "vivre sur le pays".

Quant aux Anglais, leur flegme résista mal à une campagne d'affiches sur le thème "mon coeur est en joie quand je vois le sang d'un Anglois", et aux velléités insurrectionnelles qui s'ensuivirent : une bonne partie de la population fut bientôt massée au pied de la citadelle. Les doléances étaient confusément exprimées, mais les intentions clairement hostiles. Aussi l'Occupant entreprit-il une sortie afin de briser l'encerclement. Le bilan de la charge fut accablant pour les insurgés : une quinzaine de morts contre un blessé léger. Vivement Jeanne d'Arc, tiens !

Mais bientôt, "méchants Anglais" et "gentils Français" durent s'unir contre une menace bien plus terrible que les impôts ou les Grandes Compagnies. Mais ceci est une autre histoire... dont le dénouement est remis à l'année prochaine, pour laquelle on nous promet "plus de choses pour un budget plus important". Acceptons-en l'augure !

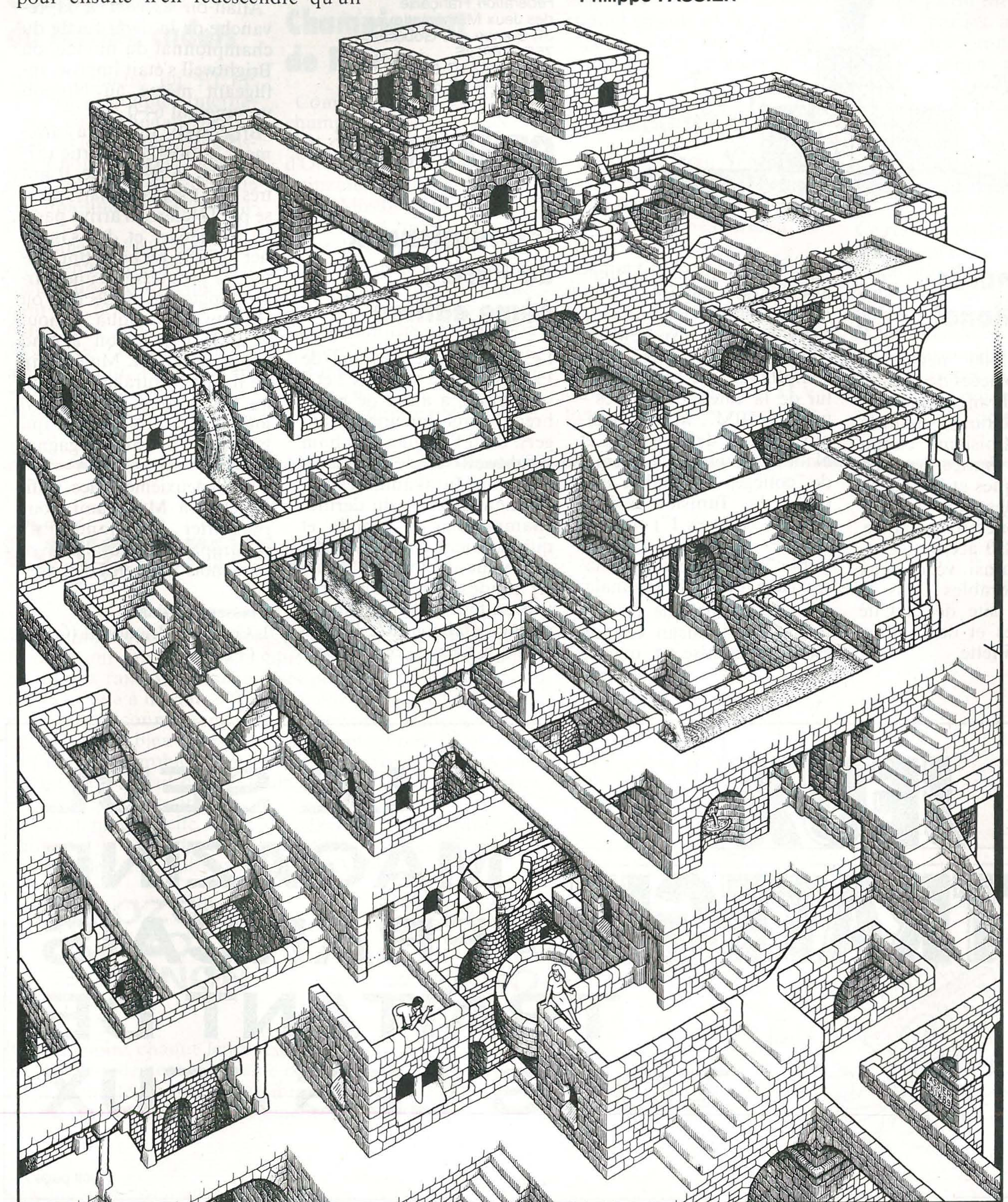
Tristan LHOMME

(1) Sylvaine Texier - FLIP - Hôtel de Ville - 79200 PARTHENAY
(2) 167, avenue de Limoges - 79000 NIORT
(3) Michel Delprade - Mairie - 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT
(4) 32, rue de Strasbourg - 93200 ST DENIS - (1) 47 34 38 39
(5) 9, rue de la Paillette - 35000 RENNES
(6) 37, route Nationale - 55200 LEROUVILLE - 29 91 34 88
(7) Philippe AMOROS 40 48 15 15
(8) THierry LEROUX - 49 94 03 77
(9) 2, passage Flourens - 75017 PARIS - (1) 40 12 28 60

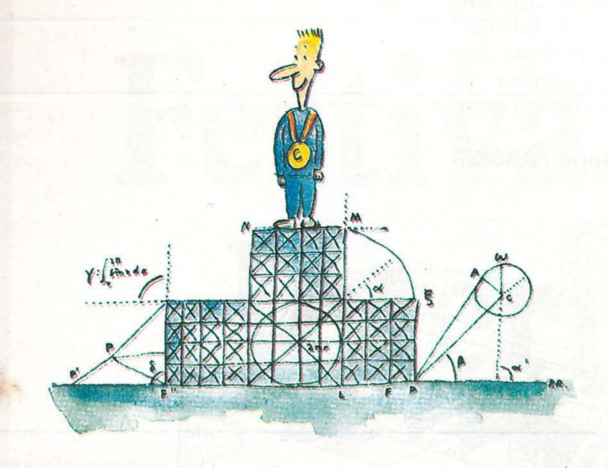
Rendez-vous

Roméo voudrait bien rendre visite à Juliette, mais encore lui faut-il trouver le chemin qui mène à la terrasse de sa bien-aimée ! Leurs terrasses sont au même niveau, mais il en va tout autrement dès que l'on emprunte les escaliers... Que dire quand on en monte deux pour ensuite n'en redescendre qu'un seul ? Qu'il y a un problème ! — et voici le vôtre : quels sont les deux chemins permettant à Roméo d'aller voir Juliette ? Attention : il ne peut passer deux fois au même endroit, ni se mouiller les peids, et doit descendre autant d'escaliers qu'il en monte !

Philippe FASSIER



JEUX MATHEMATIQUES



Un palmarès international

Plus de 500 personnes s'étaient déplacées des quatre coins de la France et de plusieurs pays étrangers pour la finale du troisième championnat de France des jeux mathématiques et logiques : 260 finalistes, 100 participants au concours parallèle, et plus de 150 accompagnateurs ont ainsi vécu deux jours mémorables dans le magnifique site de la Cité des Sciences et de l'Industrie, à La Villette.

Le championnat, qui étrennait son nouveau titre d'international, lui a fait honneur. Jugez-en plutôt : Andrew Buchanan, le vainqueur "haute compétition" est écossais, celui de la catégorie "lycées - trophée IBM", Marc Lardinois, venait de Belgique, et Nader Masmoudi, le lauréat de "collèges 2 - trophée Hatier", de Tunisie. Jérôme Pastre ("collèges 1") et Jean-Jacques Labarthe ("grand public") complètent le palmarès d'une touche hexagonale.

Si l'on ajoute que la première dame, Susan Geldof, est néerlandaise et que le concours parallèle a été remporté par le Suisse Jean-Claude Favre, on constate à quel point cette discipline a su, en très peu de temps, s'internationaliser...

Gilles COHEN

Fédération Française
des Jeux Mathématiques
31, avenue des Gobelins
75013 PARIS
Tél. : (1) 47 07 51 15
ou 47 07 88 13

OTHELLO

Internationaux de Paris : 6ème édition

Le tournoi international de Paris, qui s'est tenu les 2 et 3 septembre, a attiré de nombreux forts joueurs étrangers, dont l'Anglais Graham Brightwell et le Japonais Takeshi Murakami, respectivement 2e et 4e du dernier championnat du Monde, et qui partaient donc favoris.

A l'issue du tournoi suisse (11 rondes), Murakami arrivait en tête avec 10 victoires et une défaite contre Brightwell qui, avec 8 points, occupait la deuxième place ex aequo avec le Français Didier Piau, qui l'avait rejoint en le battant à la dernière ronde.

Le départage désigna logiquement Brightwell pour jouer la finale au meilleur de trois parties contre Murakami.

Allait-on assister à la revanche de la demi-finale du championnat du monde, où Brightwell s'était imposé, infligeant même au Nippon un cinglant 64-0 ?

Brightwell remporta aisément la première partie (57-7). Dans la deuxième, il prit très tôt l'avantage mais, pressé par le temps, n'arriva pas à le concrétiser et dut s'incliner (26-38). La belle tint toutes ses promesses : une partie longtemps indécise, où Brightwell manqua à nouveau la conclusion à cinq coups de la fin. Mais, coup de théâtre, Murakami perdit au temps alors même qu'il jouait son dernier coup, qui lui aurait permis de gagner 33-31 !

Cette deuxième place suffit toutefois à Murakami pour remporter le Grand Prix d'Europe 1989, à égalité avec le Danois Karsten Feldborg.

Classement final :
1. Graham Brightwell (GB), 8 (+2)
2. Takeshi Murakami (J), 10 (+1)
3. Didier Piau (F), 8

Marc TASTET

DAMES

Championnat du Monde cadets

Dans le cadre du F.L.I.P. (Festival Ludique International de Parthenay - lire en page 00 le reportage de Tristan Lhomme) s'est déroulé du 6 au 17 juillet le 2ème championnat du Monde cadets.

Comme en 1988, la victoire est revenue au jeune prodige soviétique Igor Koivman, tenant du titre, à égalité de points avec son compatriote Alexandre Georgiev, totalement inconnu avant la compétition, tandis que la médaille de bronze échoyait à leur camarade Alexandre Fourman.

Koivman est manifestement déclassé dans sa catégorie d'âge : déjà champion du Monde junior, il a terminé le championnat d'URSS toutes catégories en milieu de classement.

Championnat de France

Comme chaque année, les championnats de France se sont tenus aux Sables d'Olonne dans la seconde quinzaine du mois d'août.

C'est Mostovoy qui remporta le premier prix du blitz. Dans le championnat à cadence normale (50 coups en deux heures), en revanche, après une longue absence de l'arène damiste - sa dernière victoire dans un championnat de France remonte à 15 ans -, il brilla beaucoup moins, et termina 6ème grâce à un redressement en fin de tournoi.

José Beyaert, élève ingénieur de 23 ans, remporta son premier titre. Après avoir été dominé, par exemple, par Nicault, il réussit à lui imposer la nullité...et la deuxième place ! Cissé, après un très bon début de parcours, connut ensuite un léger passage à vide mais réussit néanmoins à préserver le bronze.

Les femmes aussi !

Du 20 juin au 1er juillet s'est déroulée à Hierden (Pays-Bas) une compétition qui passera peut-être à la postérité.

D'abord parce qu'il s'agissait du premier tournoi organisé sous l'égide de l'association des joueurs professionnels, créée récemment par Wiersma, ancien champion du Monde, à l'instar de la G.M.A. fondée par Garry Kasparov.

Ensuite, l'originalité de cette compétition tenait au fait que deux grands maîtres féminins : Golubieva, championne du Monde, et Van Lith allaient avoir le redoutable privilège de se mesurer aux meilleurs joueurs de la planète, parmi lesquels quatre champions du Monde.

Sur 11 parties à jouer, la plupart des pronostiqueurs ne leur auraient pas donné plus de 5 ou 6 points...

En fait, la Soviétique Golubieva termina avec 11 points en annulant toutes ses parties, et fit même trembler Gantwarg, pour qui la nulle apparut comme un moindre mal.

Ce résultat est d'autant plus brillant qu'il ne s'est guère écoulé plus d'une génération depuis que les dames sont apparues autour des damiers.

Pour mémoire, précisons que le tournoi fut remporté par Gantwarg et Van der Wal, avec 13 points.

Luc GUINARD

Cryptarithmes

Jeu arithmétique par excellence, le cryptarithme est sans doute celui qui fait appel à la plus grande diversité de choix quant aux raisonnements utilisés pour sa résolution. Aucun ne ressemble à un autre. Pas de recette miracle : c'est tout un ensemble de connaissances, de déductions, d'astuces, voire de tâtonnements bien choisis qui, mis bout à bout, selon un ordre adapté au problème, permettent de le résoudre, sans pour autant qu'il n'y ait qu'une seule méthode. Pour commencer, en voici deux très simples.
Le premier, très facile, se moque des règles élémentaires de la chimie et le second vous demandera quelques essais pour transformer en victoire ce score du XV de France.



1. OZONE
\+ AZOTE
= XENON

2. ONZE
x A
= ZERO



Pour mémoire, chaque lettre remplace toujours le même chiffre. Réciproquement, un même chiffre est toujours remplacé par la même lettre. Aucun nombre ne commence par 0, et ces deux cryptarithmes sont totalement indépendants.

Solution pages 86 à 90

Louis THÉPAULT

Calendrier

NOVEMBRE

Bridge
1er-3 : Léningrad
4-5 : Division nationale (I)
10-12 : Bordeaux (paires)
Monte Carlo (quatre)
15-19 : Nice (festival)
24 : Simultané européen Philip Morris
25-26 : Division nationale (II)

(1) 47 38 24 40 (Fédération Française de Bridge)

Dames
19 : Douchy-les-Mines
27 43 06 30 (M. Klein)
(championnat de Picardie)

Echecs
1er-3 : Le Touquet (open)
21 05 00 41 (M. Gillet)
1er-4 : Uzès (international)
66 22 06 88 (M. Chevrier)
4-5 : Tourcoing (marathon blitz) - 20 26 00 31 (Mme Warkentin

Go
11 : Toulouse
18-19 : Paris-Meijin (2ème tour)
25-26 : Paris-Meijin (3ème tour)

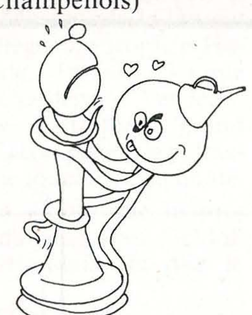
(1) 39 56 39 04 (Fédération Française de Go)

Grandeur nature
4-5 : Aix-en-Provence (semi-réel fantastique) - 67 66 31 10

Othello
1er-30: Sélections du championnat de France (23 villes)

(1) 40 26 51 69 (Fédération Française d'Othello)

Scrabble
1er-4 : Aix-les-Bains (festival)
76 96 65 65 (M. Vieilly)
5 : Avignon - 90 31 17 85
(M. Martinez)
Epernay - 26 55 63 01
(M. Champenois)



Nancy - 83 28 59 83
(M. Marczak)
11-12 : Cagnes-sur-Mer
94 43 40 27
Les Lilas - (1) 69 06 96 59
(M. Géreau)
19 : Championnat de France (phase 1) - (1) 43 80 40 36

Tarot
3-5 : Avignon (festival - opens nationaux)
Championnat de France Interclubs (national)
Championnat de France Interclubs (Espérance)
17-19 : Etupes (festival)
Vendredi 21 h : duplicaté individuel open
Samedi 14 h : duplicaté individuel par séries
Samedi 21 h : duplicaté triplettes open
Dimanche 14 h : duplicaté triplettes par séries
81 97 50 32 (M. Fayard)
18-19 : Grand Prix de Marseille
Libre + duplicaté
91 41 01 07
25 : Sorgues (grand open national)

78 38 11 90 (Fédération Française de Tarot)

DECEMBRE

Multijeux
1er-4 : Paris (Forum des Jeux) (1) 47 00 70 32
(Forum International des Ludographes)

Bridge
2 : Division nationale (III)

Go
2-3 : Genève
9-10 : Rouen
23-31 : Stage "Go et Gastronomie" dans le Cantal

(1) 39 56 39 04 (Fédération Française de Go)

Othello
2-3 : Lyon (finale du championnat de France)

(1) 40 26 51 69 (Fédération Française d'Othello)

Scrabble
3 : Championnat de France (phase 2) - (1) 43 80 40 36
10 : Montpellier - 67 63 55 54 (Mme Bernade)
17 : Grenoble - 76 87 04 57



voir page 88

COMMUNIQUÉ





50, rue Marcel Dassault
92100 Boulogne

MATERIEL DE JEU

Trois types de matériel sont utilisés :

1°) Quatre-vingt-deux **cartes à jouer** de 14 modèles spécifiques différents, distribuées en début de partie à raison de 8 par joueur, le reste formant talon.

2°) Trente-six **jetons de 6 couleurs** permettant d'identifier les joueurs (au nombre de 3 à 7)

3°) Le troisième matériel utilisé est... IMAGINAIRE... !... Il s'agira de "TOTALISATEURS" (appelés COMPTEURS et symbolisés par C' dans le jeu) censés provenir de "calculettes" fictives.

Chaque joueur disposera ainsi, tout au long de la partie, d'un compteur personnel destiné à calculer progressivement le nombre de points qu'il s'efforcera d'acquérir.

BUT DU JEU

Chaque joueur cherchera à faire progresser au mieux le **contenu de son propre compteur** en **commandant son fonctionnement** le plus judicieusement possible...

Or, les différentes **commandes** habituelles sur une calculette (+, –, ×, /, Remise à zéro) sont précisément représentées par les différents types de cartes du jeu.

Toutefois, chacune de ces commandes ne **deviendra effective** que lors du **dépôt de la carte** correspondante, comme si, à ce moment précis, on enfonçait deux touches de la calculette (+ et 8 pour la carte C' + 8 par exemple).

Chacun des joueurs **dépose** ainsi sur le tapis à tour de rôle, une carte-commande à la suite de celles déjà posées et en **reprend une au talon** de manière à en posséder toujours huit en main... Il peut préférer "se défausser" en rejetant une carte au rebut.

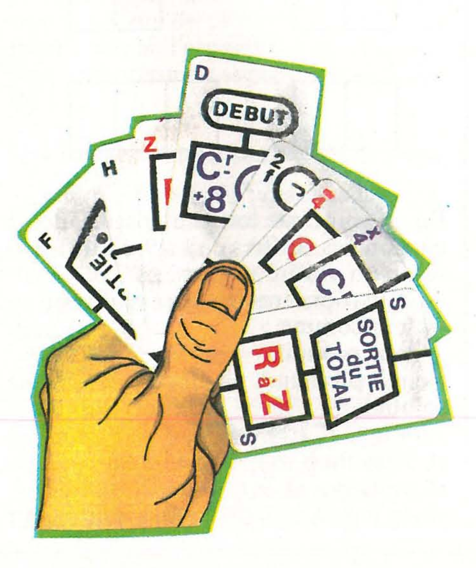
Si les cartes-commandes ainsi déposées par les **différents** joueurs formaient une suite ou chaîne **unique**, tous les compteurs de tous les joueurs évolueraient de la même façon et ne permettraient pas d'atteindre des totaux différents.

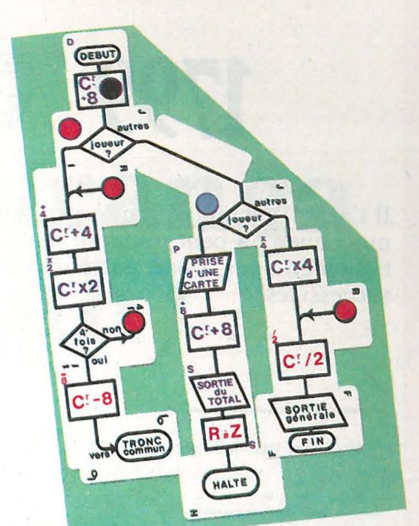
La **principale originalité** d'ALGORILUDE est donc de permettre à chaque joueur de se créer une **"suite de commandes"** personnelles qui n'intéresseront plus que **son seul compteur.**

Cette création est rendue possible par la pose d'une carte spéciale **"d'aiguillage"** ou de bifurcation, qui **ventilera en deux directions** la chaîne des cartes jusqu'alors continue. La chaîne de gauche devra être **personnalisée** par la pose d'un des jetons d'identification de son propriétaire. L'autre chaîne pourra continuer à recevoir des cartes commandant les **autres** compteurs... jusqu'à nouvelle bifurcation.

En plus de l'**isolement du compteur** exposé ci-dessus, les "chaînes personnalisées" permettent des opérations plus complexes et très **"lucratives"** qui ne peuvent être développées dans cette courte présentation.

Rappelons que chaque joueur peut toujours perturber le fonctionnement des autres compteurs en déposant des cartes "maléfiques" (–, /, RàZ).





La fin d'une partie est déclenchée par la pose d'une carte spéciale "FIN" qui permet de **relever,** sur une feuille de décompte, les totaux atteints par les différents compteurs et de déterminer les gagnants.

De nombreuses règles complémentaires et des **pénalités** sont prévues pour **éviter de scléroser** le jeu notamment par des "fins de partie" prématurées.

Le nombre de **variantes tactiques** possibles est ainsi **considérable** et les écarts de points très significatifs (depuis des totaux fortement négatifs jusqu'à des milliers de points positifs).

Il nous paraît maintenant utile de vous révéler que les **symboles** figurant sur les cartes sont ceux utilisés par les informaticiens depuis trente ans et que le **schéma** formé par les différentes suites de cartes s'appelle un **organigramme** ou **algorigramme** avec ses branches, tests, boucles, sorties et renvois...

Ainsi, tout en exerçant vos talents de tacticien et réalisant des parties captivantes, vous aurez découvert et démythifié le raisonnement informatique et l'algorithmique qui le sous-tend... d'où le nom du jeu : ALGORILUDE.

Le coffret du jeu** comporte deux **règles complètes** dont une illustrée et quatre **cartes résumées** mnémoniques. **Il est disponible dans les principaux magasins de jeux...

1799



Il s'agit d'un cryptarithme assez difficile, mais que l'on peut résoudre mathématiquement, pas à pas, par éliminations successives.

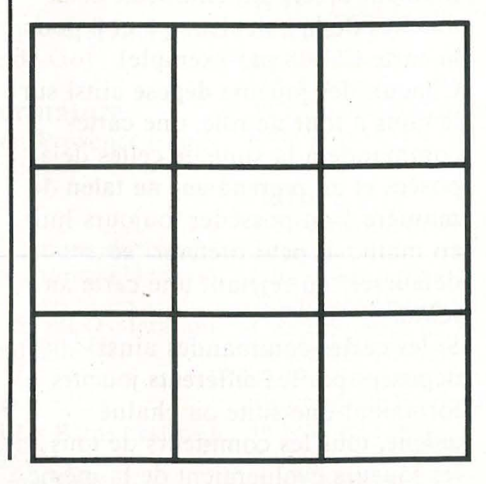
```
   . . .     (= 17)
x    . .
---------
  . . . .
  . . .
---------
= . . . .    (T = 99)
```

Voici les seuls indices que nous ayons sur cette multiplication :

a) la somme des chiffres du multiplicande égale 17 ;
b) la somme des seize chiffres qui la composent égale 99.

GRILLE MAGIQUE

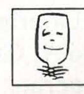
Saurez-vous remplir la grille ci-dessous avec les chiffres de 1 à 9, chacun d'eux utilisé une fois et une seule, pour que :



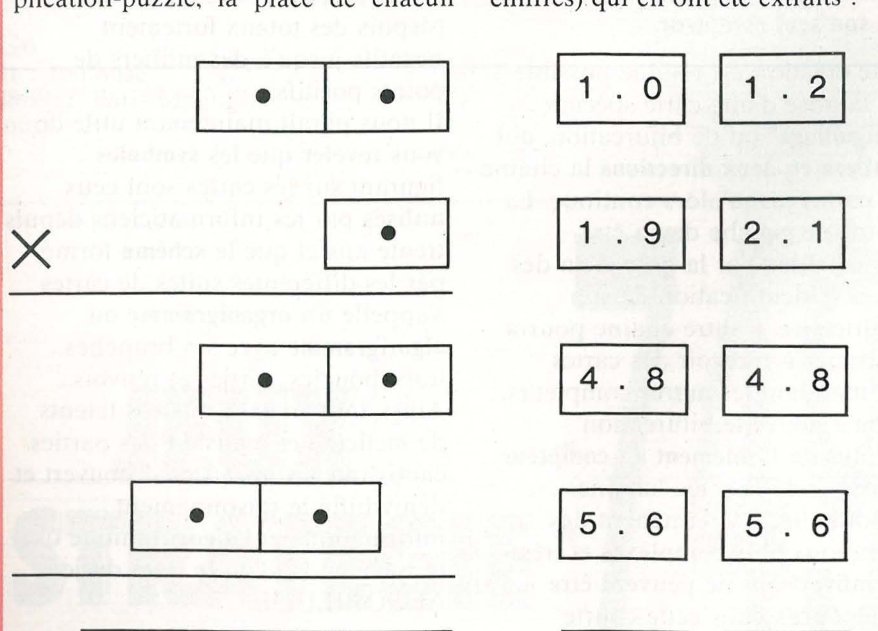
— le 3ème nombre horizontal de la grille (celui du bas) soit égal à la somme des deux autres nombres horizontaux ;
— le 3ème nombre vertical de la grille (celui de droite) soit égal à la somme des deux autres nombres verticaux.

Pour vous aider, sachez que si l'addition de deux nombres de trois chiffres donne un autre nombre de trois chiffres et si les neuf chiffres ainsi utilisés sont les 9 chiffres de 1 à 9, la somme des chiffres du résultat est obligatoirement égale à 18. Pour ceux que cela intéresse, une démonstration de ce résultat est donnée dans J & S n° 53, mais vous pouvez, pour le plaisir, le re-démontrer vous-même.
Aux symétries près, le problème admet deux solutions.

MULTIPLICATION-PUZZLE



Pourrez-vous retrouver, dans la multiplication-puzzle, la place de chacun des "dominos" (groupements de deux chiffres) qui en ont été extraits ?



LA BANDE DES NEUF

Beaucoup d'exercices d'arithmétique amusante reposent sur l'utilisation des neufs chiffres de 1 à 9, chacun d'eux utilisé une fois et une seule...

En utilisant une fois et une seule, donc, chacun des chiffres de 1 à 9, écrire à raison d'un chiffre par case :
— deux nombres de deux chiffres ;
— leur somme ;
— leur produit.
Ce joli problème n'admet qu'une seule solution.

Solution pages 86 à 90

Louis THÉPAULT

HISTOIRES DE JEUX

La Saga du Chaturanga (chah-chah-chah)

Charlemagne joueur d'échecs ? Le mythe en prend un coup quand on apprend que les fameux "échecs de Charlemagne" sont des pièces siciliennes du XII[e] siècle, accompagnées d'un éléphant indo-arabe du XIV[e] ! Retour aux sources du noble jeu.



Pion d'échecs dit "de Charlemagne" Bibliothèque Nationale, Paris

Ce n'est guère avant l'an mil que les premières mentions écrites, donc sûres, du jeu d'échecs se rencontrent en Europe. Le Versus de schachis ("poème des échecs"), un texte en vers écrit en Suisse et en latin vers 990, constitue même la plus ancienne preuve de son existence chez nous.

Au XIème siècle, les documents deviennent nettement plus bavards et désignent le plus souvent les pays latins, Italie et Espagne, comme des foyers certains d'une première diffusion du jeu.

La plupart des langues européennes modernes utilisent pour désigner le jeu un même mot : échecs en français, *chess* en anglais, *Schach* en allemand, *scacchi* en italien. Tous viennent de l'arabe *chah*, lui-même emprunté au persan, dont le sens de "roi" est bien connu. D'où notre "échec et mat", transposition de *chah mèt*, "le roi est mort". Mais l'espagnol fait bande à part : ne nomme-t-il pas les échecs *ajedrez* ?

Les Arabes ont-ils inventé les échecs?

C'est que la longue présence des Arabes dans la péninsule ibérique a rendu possible le passage du véritable nom des échecs en arabe : *chatranj*. C'est de ce dernier mot que vient l'espagnol *ajedrez*.

A l'époque de leur introduction en Occident, les échecs étaient largement répandus dans le monde arabe, qui brillait alors de mille feux. Les traités, déjà, ne manquaient pas, dont ceux de As Suli (mort en 946) et de son élève Al Lajlaj (mort vers 970). On admet généralement que les échecs ont été introduits dans le monde arabe autour de 800.

L'étymologie montre que la plupart des termes arabes utilisés aux échecs sont d'origine persane, à commencer par le mot *chatranj*. L'actuel Iran, sous la dynastie sassanide, s'était dégagé de l'influence romaine et avait bâti une culture originale. C'est de cette culture que les Arabes, conquérants nomades venus du désert dans la seconde moitié du 7ème siècle, se sont largement nourris : les échecs faisaient partie du lot.

Le persan - alors dans sa forme dite "moyen-parsan" - a fourni non seulement *chatrang* (devenu en arabe chatranj), mais aussi *chah* ("roi"), *rukh* (littérament "chariot" : c'est la tour, que les Anglais nomment encore *rook*, et qui permet de *roquer*).

Aux sources du Chaturanga

Les sources persanes ne sont pas très loquaces (et moins précises que les traités arabes), mais l'une d'elles n'est autre qu'une "histoire des échecs", présentée comme une véritable épopée nationale...

Le *Chatrang-namak* a dû être écrit au VIIe siècle et relate le voyage d'un ambassadeur indien à la cour sassanide. Celui-ci s'amuse à faire découvrir à ses hôtes iraniens un jeu nouveau et compliqué, nommé *chatrang*, dont ils s'empressent de découvrir les règles.

L'intérêt du *Chatrang-namak* est de nous renvoyer à l'Inde ; car, pas plus que l'arabe *chatranj* n'était un mot local, le persan *chatrang* n'est une création indigène. Pour ceux qui, comme vous et moi, parlent couramment le sanskrit, l'emprunt est évident : *chaturanga !*

Hélas ! Ce ne sont pas les documents indiens qui abondent : c'est à peine si nous trouvons confirmation de la chose dans deux vagues références des années 600, qui laissent perplexes les spécialistes, lesquels s'accordent à y voir un signe : *chaturanga*, vous l'avez compris, signifie "quadripartite", "formé de quatre parties". Vous aviez reconnu *chatur*, qui n'est pas si éloigné de son cousin latin, et néanmoins lui aussi indo-européen, *quatuor*. Ajoutez-y *-anga* pour faire joli et vous avez un adjectif de la plus belle espèce.

Depuis quelques siècles, le mot signifiait aussi armée ; celle-ci, en effet, se composait de quatre corps : les chars de combat, l'infanterie, la cavalerie et l'éléphanterie. C'est donc très probablement en Inde que le jeu d'échecs est né. Dans une prochaine émission, nous vous raconterons les aventures haletantes de l'*ashtapada*, qui lui a servi de base, et nous ferons un sort aux prétentions chinoises et russes. Qu'on se le dise !

Thierry DEPAULIS

A l'occasion du centenaire de la Fédération Suisse d'Echecs, le Musée suisse du Jeu (Château de La Tour-de-Peilz) organise une exposition "Jeux d'échecs, objets d'art" (clôture le 12 novembre). De 14 h à 18 h (sauf le lundi).

JEUX DE RÔLES

Justice pour Tous

Beaucoup de JdR laissent les problèmes légaux à la discrétion du MJ : en effet, soit les PJs traquent des criminels (et il serait dommage de laisser la Justice les doubler), soit ils se comportent eux-même de manière illégale... et le MJ ferme les yeux : il n'y a rien d'amusant à jouer dans une prison.

SOCIETES PRIMITIVES

Il existe pas mal de civilisations où des notions comme le crime, la maladie et l'accident n'ont pas cours. Tout vient en fait des "mauvais esprits", qui ont fait des misères à la victime, éventuellement par l'intermédiaire d'un autre homme.

Autrement dit, le moindre incident donne lieu à une chasse aux sorcières, au sens littéral du terme. Elle est souvent menée collectivement par toute la tribu : tout le monde examine tout le monde à la recherche du moindre signe suspect (les preuves de culpabilité sont généralement baroques).

C'est souvent le chaman qui, en dernier ressort, décide de l'identité du coupable et de son châtiment. Tout dépend donc de ses qualités "d'enquêteur". Corollaire : le chaman peut commettre tous les crimes qu'il veut et désigner les boucs émissaires de son choix : par exemple, ces drôles d'étrangers (les PJs) qui campent non loin de là...

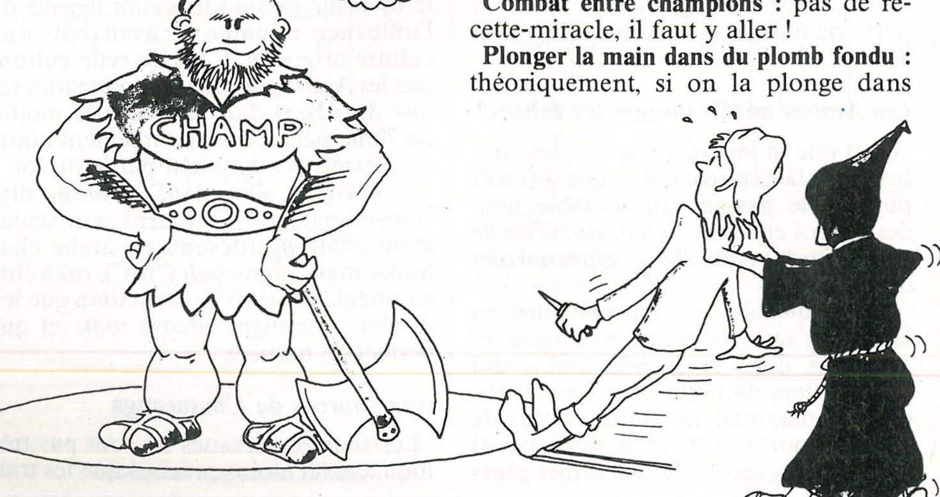
Les sanctions prises à l'encontre des "envoûteurs" sont elles aussi de nature magique, évidemment... En dehors des univers où la magie est une réalité, leur efficacité est fonction du degré de foi de la personne que l'on châtie : par exemple, si on "retire son nom" à un aborigène australien, il se laissera mourir, persuadé de n'avoir plus aucun lien avec l'univers... Ce sera tout à fait inopérant pour un "civilisé". Les chamans s'en rendent assez vite compte, et peuvent renforcer leurs malédictions par l'usage de poisons en tous genres...

SOCIETES MEDIEVALES

Elles possèdent des règles de vie en commun et tout un appareil policier et judiciaire chargé de les faire respecter. La nature exacte de ces règles est laissé à votre Douce Miséricorde : elles peuvent être aussi biscornues que vous le souhaitez, et littéralement donner des cauchemars aux PJs en visite. Généralement, le meurtre est considéré comme le crime le plus grave, mais ce n'est pas toujours le cas (pour certains, par exemple, c'est la profanation de sépulture).

L'enquête dépend entièrement des qualités de la personne qui s'en occupe. La magie (ou la "police scientifique" des ères plus tardives) ne fournit qu'une béquille à l'enquêteur - à moins d'être un mage de haut rang, capable de lire le passé des suspects... mais ce genre d'individu a généralement autre chose à faire qu'à s'occuper de basse police. Réfléchissez longuement, quand vous créez votre monde, aux paramètres suivants.

La justice est-elle la même pour tous, ou existe-t-il des cours différentes pour les nobles, les artisans, les religieux, etc ?



La Guilde des Bourreaux

Quelles sont les possibilités de défense du prévenu ? Peut- il prendre un défenseur professionnel ? Faire appel ? Devant qui ? Le roi, une autre cour ? Entretemps, que fait-on de lui ? Est-il laissé en liberté sous surveillance (celle d'un énorme démon pustuleux, par exemple), ou l'envoie-t-on croupir en prison ?

A propos des prisons, à quoi ressemblent-elles ? Comment les détenus sont-ils traités ?

Est-il possible de corrompre quelqu'un pour qu'il ferme les yeux sur une évasion ? C'est conseillé, sinon le PJ risquerait de moisir un bon moment dans son cachot, mais faites en sorte que le complice ne soit pas toujours le geôlier : obligez les autres PJs à chercher un peu, à faire jouer leurs relations...

A-t-on recours à la torture ? Ça permet de faire avouer n'importe quoi à n'importe qui (même au PJ le plus coriace), à condition d'avoir sous la main des spécialistes compétents. Dans certains cas, ces "artistes" sont regroupés en guildes fermées... pourraient-ils constituer une menace pour le pouvoir en place ?

Le Jugement de Dieu

Parfois, les juges n'osent pas trancher et préfèrent s'en remettre à un "Jugement de Dieu", qui peut prendre une foule de formes bizarres. Examinons brièvement les plus courantes...

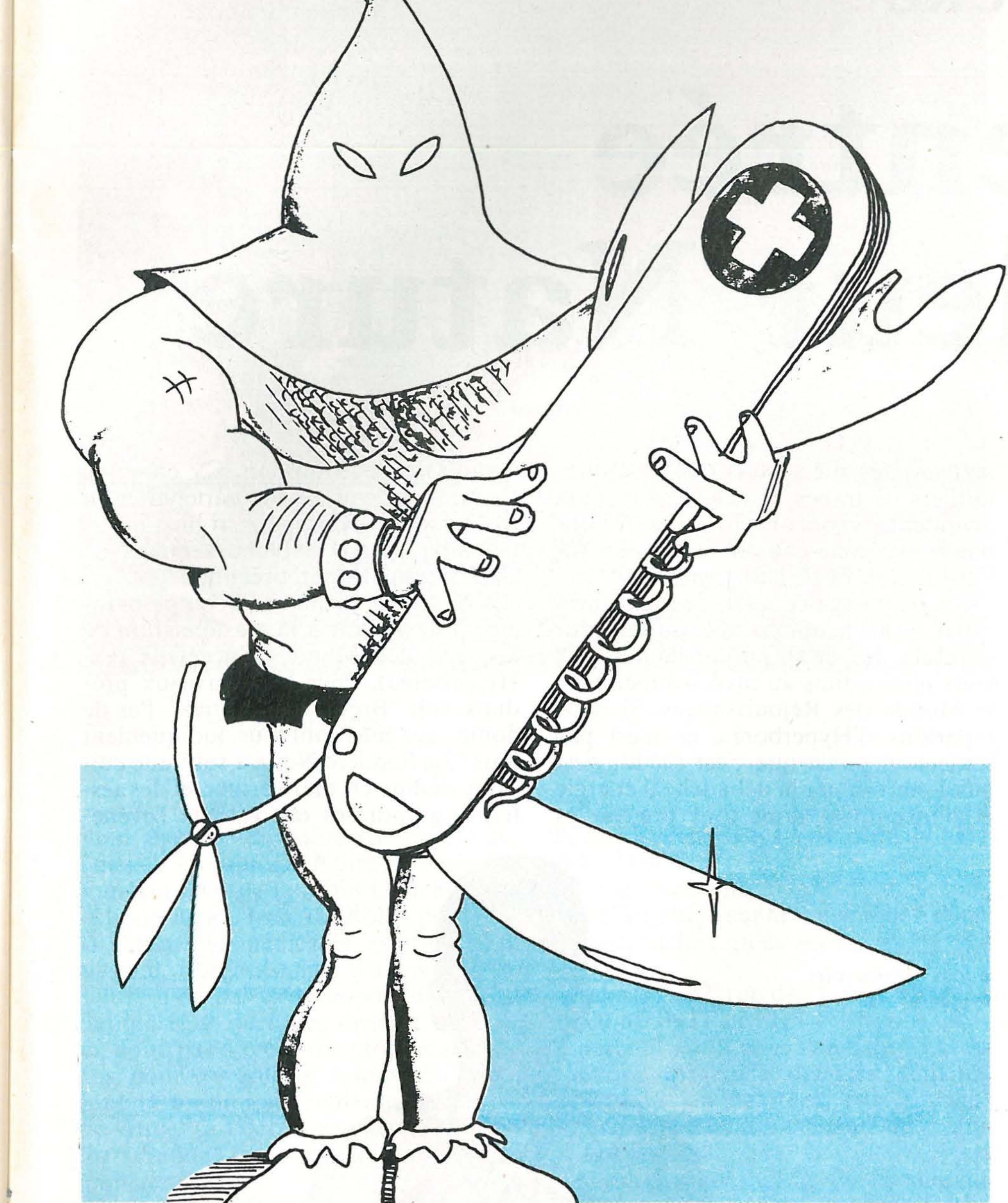
Combat entre champions : pas de recette-miracle, il faut y aller !

Plonger la main dans du plomb fondu : théoriquement, si on la plonge dans l'eau immédiatement avant, il se forme une pellicule qui protège de la brûlure pendant une demi-seconde.

Marcher sur des braises : essayer de patauger dans la boue juste avant ; la chaleur la solidifie et en fait des "semelles" naturelles.

Et une multitude de "recettes" : pour voir si on a affaire à un sorcier, on le jette dans une rivière ; s'il se noie, il était innocent, sinon on le brûle...

On essaie de proportionner le châtiment à la gravité du crime : cela se traduit par une débauche de mises à mort plus ou moins douloureuses/horribles, par mutilation, torture (encore !), etc.



SOCIETES EVOLUEES

Sur le modèle de celles où nous vivons. Relativement faciles à observer, il y a peu de choses à en dire. Il est beaucoup plus amusant de les observer "déviées".

Totalitarisme

Principale caractéristique : le décalage entre les textes et la réalité. Sur le papier, on insiste beaucoup sur les garanties du prévenu, l'impartialité de la justice, etc. Quitte à mentionner ailleurs (en petits caractères) que, par exemple, l'inculpé n'aura droit à un avocat que "si sa conduite le justifie". Les policiers et les juges font souvent preuve de beaucoup de créativité quand il s'agit d'interpréter ce genre d'article. (Essayez, au moins une fois, de soumettre les PJs à ce genre de parodie de justice, mais n'oubliez pas de leur ménager une "sortie"...)

Autre caractéristique : la multiplication des polices, qui se retrouvent divisées en police secrète, police politique, police spéciale, police judiciaire et quelques autres. Ça peut servir aux PJs à se glisser entre les mailles du filet ("Vous faites erreur, brigadier ! Nous travaillons pour la Sécurité Intérieure.").

Ces sociétés remettent souvent la torture à l'honneur, quitte à la pratiquer sous une forme plus "psychologique" - ça demande plus de temps, et des spécialistes bien formés, mais c'est tellement plus efficace !

Décomposition

La police et la justice existent toujours, mais "pour la forme". Elles sont corrompues, inefficaces. Les policiers sont soit incapables, soit trop occupés à toucher des pots-de-vin pour bouger. Les rares personnes intègres risquent de faire empirer les choses en se constituant en milices...

D'une certaine manière, ce genre de situation (provoquée par une guerre civile, une monstrueuse épidémie, ou toute autre catastrophe) est idéale pour les PJs, qui peuvent faire absolument ce qu'ils veulent sans rien redouter. Mais évidemment, leurs adversaires bénéficient de la même latitude !

En poussant plus loin le raisonnement, on peut imaginer des mondes où la notion de culpabilité existerait encore, mais plus les moyens de sanction. Chacun serait libre de faire absolument ce qu'il veut : tous les x temps, les autorités publieraient une liste de personnes "à punir", qui, au cours d'une cérémonie solennelle, paieraient à la fois pour leurs crimes et pour ceux de leurs concitoyens...

Comment les désigner ? Bah ! avec un ordinateur, ou en jouant ça aux dés... Créez un tel monde pour les PJs qui ont un peu tendance à s'écarter de la légalité. Ils seront sûrement ravis dans les premiers temps, puis se feront détrousser, humilier, assassiner, par des gangs intouchables... et n'auront personne vers qui se tourner. A moins, évidemment, qu'ils ne constituent leur propre bande... Laissez tomber, ce n'était pas une si bonne idée !

Tristan LHOMME

GRANDEUR NATURE

Une rentrée Grandeur Nature

Vous n'êtes pas sans savoir que votre magazine préféré a connu cet été quelques déboires. Tout cela est oublié, et nous voilà repartis pour au moins dix ans ! Cette rubrique est la vôtre, alors écrivez-nous en masse.

Passé Composé

En créant Hyperboréa, Monsieur C. a bouleversé les idées reçues du jeu de rôles grandeur nature. Hyperboréa est une formidable saga contemporaine constituée d'univers successifs où progressent des personnages en quête de plaisirs toujours plus subtils (replongez-vous vite dans le numéro 57).

Le jeu débute dans le Monde des Torpeurs, sur l'immense plateau que constitue la région parisienne. Le gouvernement français est confronté à diverses menaces terroristes et devra utiliser la négociation ou la force - grâce aux services secrets...

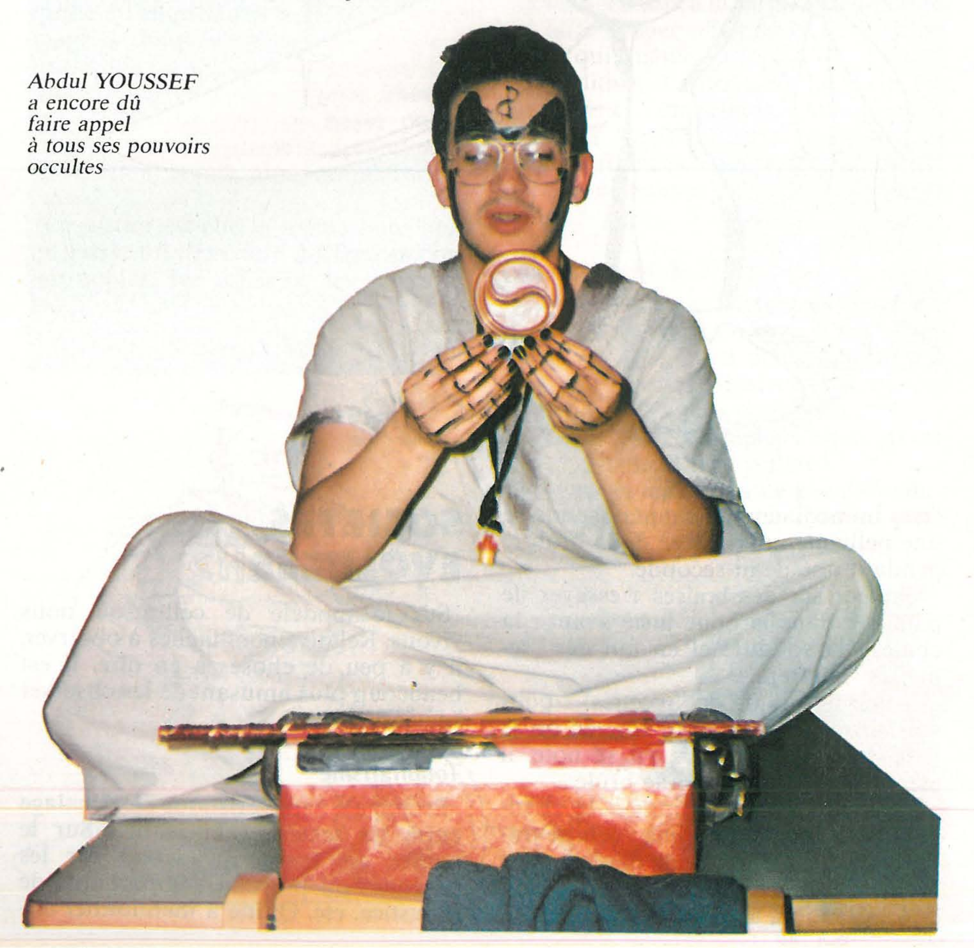
A moins de s'inscrire en groupe, un joueur ne connaît ses partenaires (membres du même commando terroriste, par exemple) que le samedi matin : la rencontre a lieu dans un café, grâce à un mot de passe. Les terroristes vont devoir être discrets, constamment sur le qui-vive. Lorsqu'une équipe monte une opération, elle doit en avertir le Centre des Opérations (le C.O., les organisateurs) au moins deux heures à l'avance. Le C.O. dévoilera plus tard cette information, si bien qu'en faisant vite, vos ennemis peuvent être présents lors de l'opération !

Civilisations Hyperboréennes

Les journalistes, quant à eux, doivent publier dans le week-end deux éditions d'un journal 100% dédié au jeu. Des mercenaires, prêts à tuer pour quelques milliers de francs, et des informateurs attendent les joueurs. Tous ces personnages évoluent conjointement, créant l'histoire au fil de leurs actes.

Si vous passez ce week-end avec brio (deux essais m'ont été nécessaires pour marquer les 1000 points demandés), vous serez admis au niveau supérieur : le Monde des Réjouissances. Si nous reparlons d'Hyperboréa, ce n'est pas seulement parce que c'est inédit, c'est aussi pour saluer la débauche d'énergie et d'inventivité dont font preuve les organisateurs. Monsieur C., en effet, s'est trouvé de nouveaux partenaires en l'association Civilisations, si bien qu'on ne parle plus d'Hyperboréa mais de Civilisations Hyperboréennes.

Stéphane Grenier et son équipe participent désormais à la mastérisation de la Saga des Mondes Successifs (ex-Hyperboréa). Pour les nouveaux produits, voir "Brèves Rencontres". Pas de doute : ces gens sont fous, ludiquement fous ! La Sorcière Noire a subi une cuisante défaite en mai dernier, et des festivités grandioses ont célébré l'événement dans le domaine du Baron de Corsuet. La Sorcière Noire connaissait pourtant l'Art de la Main Gauche...



Abdul YOUSSEF a encore dû faire appel à tous ses pouvoirs occultes



L'enquête bat son plein à Gleizé

Rhône-Alpes Jeux de Rôles poursuit sa campagne médiévale avec faste et mystère. L'organisation d'un grandeur nature n'est pas le monopole des associations et de quelques sociétés. N'hésitez donc pas à créer vos propres scénarios, pour vos amis et parents. Saluons donc la prestation sanglante de Ludovic Gimet (à Gleizé, près de Villefranche s/Saône), qui a animé un scénario "policier 1919".

Dans le dernier numéro vous avez pu lire un compte-rendu du premier scénario de l'association Amphère, cette histoire d'archéologues frappés par la malédiction d'une momie ramenée à Montpellier. Amphère récidive avec la suite de cette aventure, trois ans et demi plus tard.

Brèves Rencontres

Les Fils d'Ariane proposent l'aventure au quotidien. Ils n'organisent que des GN, sur 24 heures ou un week-end, en région parisienne ou en province. Pour 100 francs de participation vous êtes nourri, assuré et abonné pour un an à la gazette mensuelle ! Des thèmes surtout contemporains.

Les Fils d'Ariane : 58, rue de Paris - 91370 VERRIERES LE BUISSON - (1) 69 81 74 46

Si vous êtes tenté par les deux scénarios d'Amphère sur la malédiction de la momie, sachez qu'ils seront repris très bientôt...

Amphère : 12, rue des Ecoles Laïques 34000 MONTPELLIER - 67 66 31 10

Laurent Laprot, avec l'aide du CLC de Fontaine, organise diverses activités autour du jeu de rôles. Par le tram, Fontaine n'est qu'à 1/4 d'heure du centre de Grenoble.

Laurent Laprot : CLC - 39, avenue du Vercors - FONTAINE - 38000 GRENOBLE - 76 53 53 28 (16h - 19h) ou 76 27 56 96 (10h - 17h)

Vous pouvez désormais contacter Rhône-Alpes Jeux de Rôles par minitel.

RAJR : 109, rue Garibaldi - 69006 LYON - 72 00 04 25 ou 78 24 69 82 - Minitel 3614 CHEZ*RAJR

Voici donc le nouveau catalogue de Civilisations Hyperboréennes : à déguster sans modération !

Blade Runner : le danger 24h/24h, à chaque coin de rue, pendant un an !

La Saga des Mondes Successifs (voir Passé Composé).

La Saga Chronos : campagne géante et spatio-temporelle.

Civilisations Hyperboréennes désire aussi vous aider à organiser vos propres GN : location de salles, de costumes et accessoires, ainsi que des organisateurs pour vous aider, le tout à des prix très sympa.

Civilisations Hyperboréennes : 5, avenue Jean Jaurès - 92100 CLICHY - (1) 39 13 24 15

Professeur GN

Le professeur GN se réjouit : vous lui écrivez enfin, et vos lettres sont souvent passionnantes. Ainsi, l'association Amphère lui pose la question suivante :

"Jeux & Stratégie étant mensuel, quelle est la date limite de réception du courrier avant parution dans le magazine ?"

Pour vos manifestations, il faut me prévenir au moins deux mois avant : Les Fils d'Ariane comprennent ainsi pourquoi je n'ai pas pu annoncer leurs récents GN.

Je suis encore tout ému du courrier que j'ai reçu. Des comptes rendus, beaucoup de bonnes photos, des encouragements et même une brillante analyse des "quêtes médiévales" par l'association Clepsydre, dont je vous livre quelques-unes des réflexions...

"...Nés avant tout de l'expérience, ils (les GN) reflètent surtout les problèmes qui se sont posés au jour le jour, et les tentatives pour les résoudre. En voici un : le Grandeur Nature est d'abord une quête ; quête d'un objet, d'un renseignement, du pouvoir, etc. Nous considérons que c'est cette quête qui fait tout l'intérêt du jeu, et avons essayé d'établir une typologie de ces quêtes...

Dans une quête linéaire complète, les équipes de joueurs accomplissent un parcours prédéfini, et rencontrent en chemin des figurants, des monstres, des lieux particuliers, eux aussi prédéfinis.

Les quêtes linéaires simples se fondent sur le même principe, mais allégé : les monstres sont libres, et se promènent aléatoirement sur l'aire de jeu, combattant selon leur bon vouloir.

Enfin, les quêtes libres, où chaque joueur a un objectif propre, qu'il ne peut atteindre que par interaction avec les autres joueurs.

Ces structures sont de plus en plus faciles à réaliser matériellement, mais de plus en plus complexes au niveau de la conception du scénario, et surtout en ce qui concerne le contrôle..."

Vous pouvez donner votre avis sur cette étude, en écrivant à :

Clepsydre - 12, chemin de Jaumeron - 91190 GIF SUR YVETTE - (1) 69 07 66 46.

Et n'oubliez pas d'en faire profiter J&S ! ■

Ami Lecteur,
Dans le but de vous satisfaire toujours plus et mieux, la nouvelle équipe de JEUX & STRATÉGIE désire donner un second souffle aux petites annonces.
Vous lisez de plus en plus cette rubrique qui est la vôtre. Pourtant, vous êtes encore peu nombreux à utiliser ce moyen efficace de faire connaître vos idées, vos projets ou vos propositions.
Vous avez un micro-ordinateur à vendre ?
Annoncez-le dans la rubrique "VENDS"
Vous cherchez des partenaires pour les JDR MEGA 1 et MEGA 2, édités par JEUX & STRATÉGIE ?
N'hésitez pas à le signaler dans la rubrique "CHERCHE PARTENAIRE", un ami lecteur de votre ville ou votre département la lira forcément.
Vous organisez un championnat de jeux mathématiques dans votre ville et vous n'avez pas de budget pour en parler haut et fort ?
Les annonces de JEUX & STRATÉGIE sont là pour vous aider, faites-le savoir dans les "MANIFESTATIONS LOCALES".
Vous l'avez compris, les cinq rubriques des petites annonces de J&S - "VENDS", "ACHETE", "ÉCHANGE", "CHERCHE PARTENAIRES", et "MANIFESTATIONS LOCALES" sont là pour vous rendre service.
Alors vite, remplissez le bon ci-dessous, joignez-y votre règlement (30 F la ligne pour les frais de maquette) et vous serez présent dans le prochain numéro de JEUX & STRATÉGIE.

PETITES ANNONCES

Renvoyez ce bon, accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie, à :
JEUX & STRATÉGIE - Petites Annonces, 33, rue Faidherbe - 75011 PARIS.

Les annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois de parution. 30 F TTC la ligne de 31 signes ou espaces. Annonces encadrées : ajoutez 100 F TTC. (Tarifs valables jusqu'au 30-06-90). Une facture peut vous être adressée sur demande.

Je désire faire paraître dans JEUX & STRATÉGIE la petite annonce suivante :

Je coche la case correspondant à la rubrique souhaitée :
☐ Vends ☐ Achète ☐ Echange
☐ Cherche partenaires
☐ Manifestation locale

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal.
☐ Je profite de l'occasion pour m'abonner à J&S pour un an au tarif préférentiel de 220 F (au lieu de 280 F). Dans ce cas, la petite annonce de 7 lignes que je vous adresse est gratuite.

.........lignes x 30 F, soit ....F

Encadré sur fond grisé (+100F) =.........F
TOTAL : ....F

NOM : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville : ....
Téléphone : ....

J&S se réserve le droit de refuser toute annonce qui ne serait pas à sa convenance.

• Réalise ACCESSOIRES MEDIEVAUX et FANTASTIQUES (châteaux, statues, bélier...) pour fig. 25mm et 16mm et JOYSTICK MICRO aux formes originales ! Prix raisonnable, contact : GONCALVES, 23 rue de la Mouillelongue, 71200 LE CREUSOT.

• Vends : Bastom, Ambition, Blood Bowl, Armada, Hitler's war. Les tratèges (électroniques), Détective conseil, 100 F/pièce. Amirauté, Thalassa, Capital power, Go + goban, l'As des as 50F/pièce. Europe échecs, n° 313, du 331 au 349 et 351 au 366. 15F/pièce. Echiquier électronique "Léonardo" 2500F (valeur actuelle 3900F) et échiquier en pierre (article artisanal) 2000F. 76 96 46 27 (J-Yves TORZEC).

• Vends logiciels pour ATARI ST, à prix intéressants. 93 28 00 73 (Jacques).

• Vends MSX disks et cartouches + moniteur couleur + 55 jeux et utilitaires originaux + 2 joysticks + 20 livres et revues + sacoche de transport, 4500F à débattre + jeux, wargames et livres dont vous êtes le héros, liste sur demande. 48 22 16 43 (Anthony).

• J'aimerais correspondre avec des garçons ou des filles qui auraient entre dix et quatorze ans et qui voudraient échanger des timbres. Olivier DEMERS - 32, rue du Cran - Loretteville - Québec - G2A 3J2, CANADA.

• Recherche traduction des règles de jeu de Warhammer 40000. Frédéric ETIENNE - 14 rue Jules Guesde - 94240 L'HAY-LES-ROSES.

• Vends nombreux jeux pour Apple IIc. 22 42 11 43

• Comment accéder au quatrième niveau de Forgotten Worlds sur ATARI ST ? Après avoir tué le War God, le jeu se bloque ; comment faire ? Sylvain ROUSSEAU - 29, rue Hoche - 78800 HOUILLES.

• Vends ou échange Stormbringer + Chants des Enfers + Démons & Magie + écran contre appel de Cthulhu ou JRTM. Anthony RAGONNET - NAVENNE - 70000 VESOUL - 84 75 74 87.

SHOPPING

La mort des grands écrivains

Certains, flanqués d'un chapeau ridicule et de feuilles sur leur habit, se croient immortels. En fait, ils font comme tout le monde et, l'heure venue, passent soigneusement la plume à gauche. Parfois, ils sont un peu plus originaux que le commun des mortels. Faites le bon choix pour les éliminer :

1. Federico Garcia Lorca s'est fait :
a. empoisonner dans sa cellule
b. fusiller
c. défenestrer

2. Henri de Montherlant...
a. s'est coupé les veines dans sa baignoire
b. s'est électrocuté en réparant un fer à repasser
c. s'est tiré une balle dans la tête le jour de l'équinoxe d'automne

3. Eschyle est mort en recevant sur la tête :
a. une tortue
b. un boulet de catapulte
c. un serpent à sonnette

4. Emile Verhaeren a été écrasé par :
a. un train
b. un éléphant
c. un scooter des mers

5. Fabre d'Eglantine a subi :
a. la roue
b. la guillotine
c. le pal

6. Mishima s'est, en public :
a. immolé par le feu
b. fait hara-kiri
c. troué le crâne avec une perceuse électrique

7. Marlowe a été tué :
a. par un ami dans une bagarre
b. par un douanier à la frontière espagnole
c. par une maîtresse abusive

8. Giordano Bruno a été :
a. écorché vif
b. enterré vif
c. brûlé vif

9. Apollinaire est mort de :
a. phtisie
b. tuberculose
c. grippe espagnole

10. Montaigne est mort :
a. pendant une représentation des "Fourberies de Scapin"
b. pendant une messe donnée dans sa chambre
c. au cours d'une fête galante

11. Mallarmé est mort :
a. d'un spasme du larynx
b. d'une chute de poney
c. d'une piqûre de guêpe

12. Gérard de Nerval s'est :
a. jeté sous un carrosse
b. pendu à une lanterne
c. noyé sous le pont Mirabeau

13. Edgar Poe est mort d'une crise...
a. de foie
b. d'appendicite
c. de delirium tremens

14. Zola est mort :
a. étouffé par son oreiller
b. asphyxié par la fumée de sa cheminée
c. en recevant sur la tête un exemplaire de l'Assommoir, édité chez Plon

15. Pouchkine a été tué :
a. en duel, par l'amant de sa femme
b. par la soeur de Gogol
c. à coup de rame par un batelier de la volga

Marc ESQUERRÉ

Solution pages 86 à 90





DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série la plus courte permettant de relier le mot du haut à celui du bas.
Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, en laissant les autres à leur place.
Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires.
Trouverez-vous le chemin le plus court ?

GAITE
JOICE

PAPA
DABE

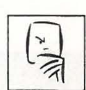
HOUP
BERK

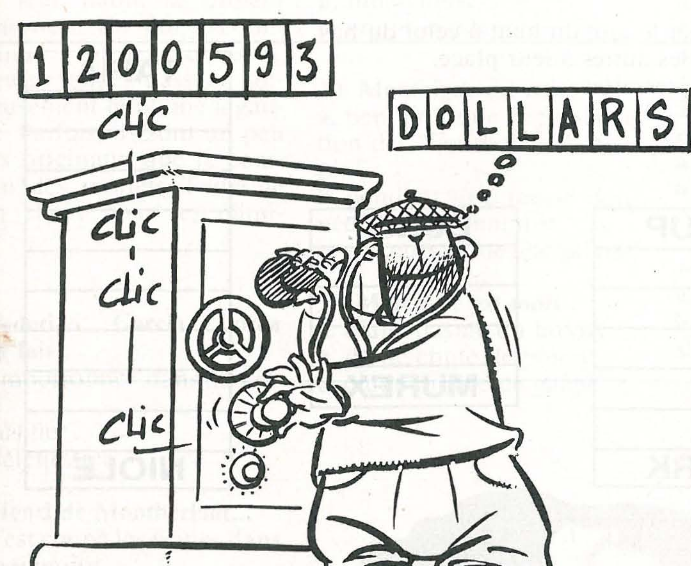
BULOT
MUREX

TAFIA
NIOLE

Solution pages 86 à 90

Benjamin HANNUNA

Le nombre à cinq chiffres 



Ce problème consiste à trouver un nombre de cinq chiffres à partir de quelques définitions le concernant. L'énoncé de ce problème est le type même de l'énoncé qui déconcerte ou rebute, par manque de convivialité, et dont la résolution est pourtant d'une simplicité !
Elle n'exige en effet, pour seules connaissances, que les règles élémentaires de l'arithmétique enseignée à l'école primaire.

A	B	C	D	E

Trouver un nombre ABCDE de cinq chiffres différents, non nuls, qui vérifie à la fois ces deux propriétés :
1°) le nombre CDE formé par les trois derniers chiffres est le triple de celui formé par les trois premiers (nombre ABC) ;
2°) le nombre DE formé par les deux derniers chiffres est le double de la somme des chiffres du nombre ABC formé par les trois premiers chiffres.

Solution pages 86 à 90

Louis THÉPAULT

PRET A JOUER

SOLUTIONS

Page 8
Quand le vin est tiré - Il suffit d'incliner chaque cylindre avant de le remplir, de façon que le niveau du vin aille du bord de l'ouverture jusqu'au point où la paroi rejoint le fond, ce qui fait exactement la moitié du volume. On obtient donc ainsi (10/2 + 4/2) les 7 litres nécessaires... et suffisants !

La valse des étiquettes - Le paquet de Tom doit se trouver entre les étiquettes 2 et 5, donc les étiquettes interverties sont soit 2 et 3, soit 4 et 5. Si 4 et 5 ont été échangées, le cadeau de Tom doit être dans le paquet 3 ; or, selon l'étiquette 4, les cadeaux de Nick, Margot et Bernard se touchent ; donc les étiquettes mal placées ne peuvent être que la 2 et la 3. D'où : 1-Nick, 2-Margot, 3-Bernard, 4-Tom et 5-Christine.

Page 16
Anaphrases : DONATRICE - REDACTION. LILIACEES - CISAILLEE. ASSOCIEES - ECOSSAISE. FISCALITE - FACILITES. AGRESSION-ANGOISSER

Les Cousins : FAITES - GAITÉS - HAÏTES - LAITÉS - SAÏTES - MÉTIS - VETIS - YÉTIS. LAÏCAT - LANÇAT. DONG - GONG - LONG - TONG. PICA - PIFA - PILA - PIPA - PITA. LASER - LESER - LOSER - LYSER. GITON - MITON - PITON. COLIS - NOLIS - VOLIS. PROLOS - PROMOS - PROPOS PROVOS. MEUVE - NEUVE - OEUVÉ - VEUVE

Les Anagammes - BLÉSITÉ donne GIBELETS. BILLETÉS. BESTIALE. ÉBISELAT. ÉTABLIES. BLEMITES. BESTIOLE. BLEUITES. BÉLITRES. LIBERTÉS et BLÉSITÉS - ALLOTIR donne ROILLAIT. TAILLOIR. RAMOLLIT. TORPILLA. ROUILLAT. LITTORAL. TORTILLA et ALLOTIRA (pas de "roillant", car ROILLER est un verbe impersonnel)

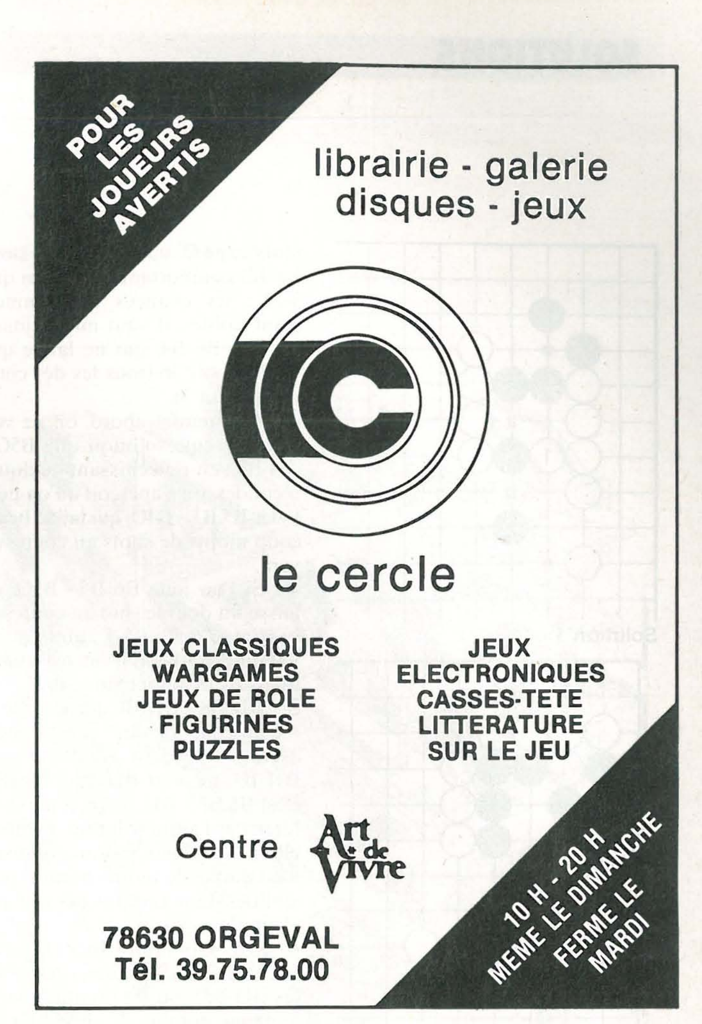
Les Mots Cassés :
HOIR + GADE
= RHODIAGE.
CARI + AMEN
= CINÉRAMA.
TREK + LAME
= TELEMARK.
PRES + MENU
= SUPERMEN

Bridge (page 35)
1 - Un coup équivalent a été chuté il y a quelques années en sélection par un grand champion français qui a joué un peu trop vite : il a imprudemment fourni un petit Pique sur l'entame. Est a fait la levée de la Dame, et a contre-attaqué Coeur. L'As était mal placé. La bonne ligne de jeu consistait à mettre l'As de P à la première levée et à jouer Trèfle : rien ne pouvait plus vous empêcher de faire 4 levées à Trèfle, 3 à Carreau et 1 dans chaque majeure.
2 - A la vue du mort, vous regrettez sûrement les enchères trop prudentes de votre partenaire. Vous risquez pourtant de chuter ce chelem si vous trouvez de très mauvais partages à Pique et Carreau. Il faut donc essayer de gagner votre contrat même si les Piques et les Carreaux sont 4-1. Il existe une solution qui vous permet de gagner si Est a 4 Piques et Ouest 4 Carreaux. Vous commencez par jouer un petit Carreau vers l'As, puis Carreau vers votre jeu. Si Est coupe, le chelem est gagné. S'il ne coupe pas, répétez la manoeuvre : vous remontez au mort à la Dame de P. et jouez une nouvelle fois Carreau. Est doit défausser sous peine de vous offrir le contrat. Vous fournissez la Dame et coupez un Carreau avec un petit P du mort, ne concédant ainsi qu'une seule levée à P.
Bravo si vous avez trouvé la bonne solution.

Échecs (pages 36-37)
1. 1...Dd7+! 2. Dxd7+ Rxd7 3. Rxg6 e4 et le pion file à dame (Sämisch-Nimzovitch 1928)
2. 1...Tb8 !! 2. Txb8 (sinon la tour blanche se fait prendre) pat ! (Post-Nimzovitch 1905)
3. Tout simplement 1. cxd5 ! et les noirs ne peuvent reprendre : 1...exd5? 2. Cxd7! Txe2 (ou 2... Txd7 3. Dxe8) 3. Cxf6+ Rf7 4. Txe2 etc. (Nimzovitch-Levenfich 1911)
4. 1...Fe2!!, et les blancs ne peuvent rien contre l'attaque sur leur fou b5 car ils doivent d'abord empêcher 2...Txg2+ 3.Rh1 Tg1 mat. Les noirs gagnent donc une pièce (Grau-Nimzovitch 1930)
5. Non pas 1.Fe3+ car après 1...Rg8 2.Dh7+ Rf7 rien n'est clair, mais plutôt 1.Te3!! qui gagne la dame puisque les noirs ne peuvent à la fois empêcher 2.Dxg7 mat et 2.Txe2. (Nimzovitch-Rubinstein 1926)
6. 1...Fe4+! 2. Rd4 Td2+ 3. Re5 Td5+ 4. Dxd5 Fh1+! 5. Abandon (Michell-Nimzovitch 1925)
7. 1. Dh5+! g6 (ou 1...Df7 2. Cexc7+! Txc7 -forcé- 3. Cxc7+ etc) 2. Cxf6+ Re7 3. Cxd7 gxh5 4. Cdxf8 Tcxf8 5. Cxf8 Txf8 et les blancs ont gagné la qualité et un pion (Nimzovitch-Steiner 1927)
8. Mieux que 1.h7 Td8! Les blancs intercalent 1.Te8! après quoi le coup 2.h7 assurera l'apparition d'une dame blanche. (Nimzovitch-Tartakover 1923)
9. 1...Df6+ 2.Rg3 Tf3+!! 3. Fxf3 (ou 3.Rh2 Dh4+ 4.Fh3 Dxh3 mat) Dxf3+ 4. Rh2 (4. Rh4 Dh3 mat) Dh3 mat. (Yates- Nimzovitch 1923).
10. 1.c5!! et il n'y a rien à faire contre l'arrivée du fou en a6 suivie du mat : si 1...Rb7, 2. Tab1+ Rc8 (2...Ra8 3.Td8 mat) 3. Fa6 mat, et si 1... Tg8, alors 2. Tab1!! et 3. Fa6 mat. (Nimzovitch-Füss 1906)
11. 1.Txd6!! Txd6 2.Df6!! (superbe, superbe) gxf6 (2...Dxe5 3. Dxe5) 3. Tg4+ Rh8 4.Fxf6 mat. (Nimzovitch-Nielsen 1930)
12. 1.Txf7+!! Cxf7 (1...Rg8 2.Txe8 mat) 2. Cxe6+ Rg8 3. Txe8+ Rh7 4. C4g5+ Cxg5 (4... Rh6 5.Cxf7+ Rh7 6.Txh8 mat) 5.Cxg5+ Rh6 6.Txh8 mat. (Nimzovitch-Duhm 1926)
13. 1.Dh6!! gxh6 2.Cg4! et il n'y a strictement rien à tenter contre 3. Cxh6 mat. (Nimzovitch-Hoffer 1904)
14. 1.Rg2!! Cf6 (1...Dxe2 2.Th1+ Dh5 3.Txh5+ gxh5 -3...Rxh5 4.Td7 Cf6 5.Td6! etc - 4.Ta6+! Rg7 5.Rg3! ne sauve pas non plus les noirs) 2. Th1+ Ch5 3.Fxh5! gxh5 4.Tha1!! h4 (sinon venait 5.T1a6+Db6 6.Txb6 mat) 5.T1a6+ Rh5 6.Th7+ Rg4 7.Tg7 mat. (Nimzovitch-Bernstein 1923).
15. 1.Df6!! (clouage croisé : 1... Fxf6 est interdit par le règlement, et 1...Fxh6 est puni par 2.Dxh8 mat) Tg8 2.Fxf7!! Fxh6 (ou 2...Dxf7 3.Dd8+ De8 4.Dxe8 mat) 3.Fe8+ Df7 4.Dxf7 mat. (Nimzovitch-Tartakover 1911)
16. 1.Ff6!! Dxf6 (1...gxf6 2.Fxc6+ bxc6 3.Dd8 mat) 2.The1+ Fe7 (2... Fe6 3.Dd7 mat) 3.Fxc6+ Rf8 (3...bxc6 4.Dd8 mat) 4.Dd8+!! Fxd8 5.Te8 mat. (Nimzovitch-Alapine 1913)
17. 1...b4!! (coup de préparation qui menace 2...c3+! 3.bxc3 bxa3 4.Rc1 Tb5!) 2.axb4 Txh4!! 3.gxh4 g3!! (menaçant 4...g2 et forçant donc la réplique blanche) 4.fxg3 c3+!! (les percées continuent de plus belle) 5.bxc3 (5.Rxc3 Rxe3 puis 6...f2) a3! 6.Rc1 Rxe3! 7.Abandon. Une dame noire va apparaître. (Lund-Nimzovitch 1921)

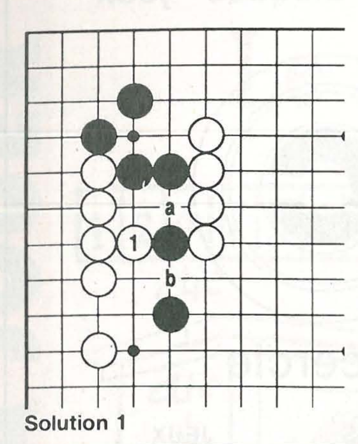
Tarot (page 38)
1 - Un surcontrat ne relèverait que de la pure fantaisie. Deux atouts au Chien permettent de constituer une main parfaitement jouable et d'accéder aux primes qui vous sont dues.
2 - Vous avez tout pour être heureux. Avec deux Rois secs, la Garde Contre est officielle. La séquence à trèfle contribue à garantir le succès de l'opération.
3 - Malgré la chicane à pique, la force à carreau ne suffit pas à compenser l'absence de reprises de main. Même si le Chien n'apporte pas trois atouts, une restructuration de la main est un impératif majeur.
4 - Voilà une main agréable à jouer en Garde Sans ! Le singleton pique valorise vos atouts et votre longue à trèfle vous conduit à adopter une ligne de jeu sans problème.
5 - On pourrait rêver un instant d'un Roi de carreau au Chien qui justifierait une Garde Sans. Mais un complément d'atouts s'avère ici indispensable et le contrat de Garde est plus que raisonnable.
6 - La Garde Sans est un excellent pari, car cette belle main offre une large liberté de manoeuvre. Une garde ne procurerait qu'un score anémique.
7 - Un Bout au Chien permettrait de réussir un surcontrat. Néanmoins, ce jeu est soumis à quantité d'impondérables et une simple Garde assure l'élimination de dangereuses perdantes.
8 - Une Garde Contre dissuade souvent la défense d'engager un jeu d'atout. Le contrat peut éventuellement supporter la perte du Petit ; il est toutefois probable que, sans tenue à pique, l'adversaire restera prudent. Cela doit dissiper vos craintes...
9 - Voici un exemple de jeu trompe-l'oeil ! Autant de coeurs que d'atouts laisse présager un évident risque de débordement. Si vous n'apportez aucune modification à votre main, un jeu de coupes "ping-pong" vous fera lâcher votre raquette !
10 - Profiter de la configuration de cette main pour tenter un surcontrat n'est pas dénué de bon sens. S'approprier les honneurs à carreau est vital. La Garde Sans est nettement préférable à une Garde Contre hasardeuse.

Go (page 40)
1 - Oui, avec le "noeud de bambou" en 1, qui est la seule solution évitant en un coup les coupes en a et en b.
2 - Oui, avec une connexion en "gueule de loup" (n'importe laquelle). Si le noir joue 1 et 2, blanc a noir 1 et il y a un ko.

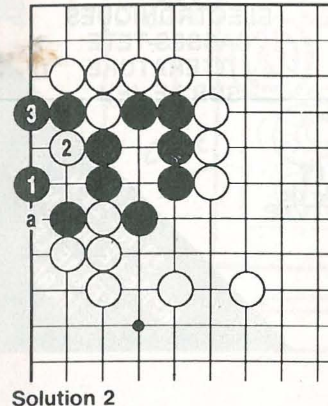








Solution 1



Solution 2

Backgammon (page 41)

1 - Le 6 se joue évidemment B11B5 ; pour l'As, faites B4B3 : vous n'aurez ainsi aucun jet dangereux au coup suivant. En jouant B6B5, vous laisseriez un blot avec 6-5, et en jouant B5B4, vous seriez en danger avec 6-6 et 6-5.

2 - On peut jouer B6B4 - B4O, sortant ainsi un pion : mais on est alors exposé à 13 dés sur 36 (tous les dés comportant un 5 ainsi que 3-2) ; les chances de gammon étant faibles, il vaut mieux jouer, B6 B2 - B6 B4, qui ne laisse que 11 shots sur 36 (tous les dés comportant un 3).

3 - Au premier abord, on ne voit comme seule solution que B5O - B4 B2 ; en réfléchissant quelques secondes, on s'aperçoit qu'on peut jouer B5 B3 - B4O, qui laisse beaucoup moins de shots au coup suivant.

4 - Si l'on joue B6 B5 - B5O, on laisse un double shot au coup suivant avec 6-5 ou 5-4 ; alors qu'en jouant B5O-B5 B4, on n'a aucun mauvais dé au jet suivant.

5 - B11 B8 - B11 B6 découvre avec 6-6 au coup suivant, et est donc à exclure ; ce n'est le cas ni pour B11 B3, ni pour B11 B6 - B8 B5 : c'est B8 B5 - B11 B6 qu'il faut préférer, car l'autre solution, même si elle ne découvre pas au coup suivant, laisse de moins bonnes possibilités dans certains cas (5-5 par exemple).

6 - On est obligé de jouer le 5 : B5 B0. Pour le 2, il y a deux possibilités (B5 B3*, ou B2 O) qui laissent le même nombre de shots (11) ; la différence est que si Blanc joue B5 B3* et n'est pas frappé, il peut encore laisser de nombreux doubles shots au coup suivant (avec 6-5, 6-4, 5-4...) ; alors qu'en jouant B2O, il est sûr de ne laisser aucun shot au coup suivant.

7 - Il faut jouer le 6 N8 B11, sinon on risque de se trouver enfermé. En jouant le 5 de B9 en B4 ou de B7 en B2, on n'a plus que 2 chances sur 36 d'être frappé ; mais il est préférable de jouer B11 B6, laissant 4 shots au lieu de 2, car on multiplie ainsi les chances de faire B3 au coup suivant.

Othello (page 42)

1 - D8/C8/G2 et Blanc n'a plus que des coups qui donnent directement un coin (car D8 a retourné F6 privant Blanc de C3). G2 ne marche pas tout de suite car Blanc peut répondre C3, ou B6. Il en est de même pour les autres premiers coups de Noir.

2 - B2 tout de suite ne marche pas car Blanc peut jouer C3, se donnant un accès à A1 (et si Noir joue alors G7, Blanc pourra recouper la diagonale). Noir doit jouer G7, ce qui oblige Blanc à utiliser sa dernière liberté en retournant le pion B5 (par exemple en B6). Noir joue alors B2 et Blanc doit donner le coin A1 et la partie à Noir. Une suite plausible est G7/B6/B2/B1/A1/A2/G2/H1/H2/H7/H8...

Page 50
L'Escamot : POLE - POLIE - OPINEL - CLOPINE - PLIOCENE - POLICEMEN - INCOMPLETE - COMPLIMENTE

Agiter le Tirage :
1 EMPRUNTE - PUREMENT
2 ORNERENT - TONNERRE
3 INSULTER - LUSTRINE
4 ENSEVELI - NIVELEES
5 ANALOGUE - LOUANGEA

Anagrammes Croisées :
MACHMETRE - LONGRINES - COUCHETTE - INASSOUVI - ENTRETIEN - MALACHITE - CENSURANT - MORPHISME - TONITRUAI - EUSKERIEN

Page 50
La Grille Mystérieuse :
TORRIDE - TÉTINES - ALLÉGÉE - MORELLE - ARRIVES - ADHÉRER

Nombres croisés (page 51)
1 - A 43210, B 256, C 77022, D 38000, E 210, e 205
2 - A 6364, B 1603, C 14641, D 216, E 15682, e 3112

Dames (page 52)

1 : 1.... (24-29) 2. 33x24 (19x30) 3. 35x24 a) (17-21) 4. 40x29 b)(14-19) 5. 26x17 (11x33) 6. 50-44 (19x30) 7. 29-23 (18x29) 8. 49-43 (9-14) (N+2) mais les blancs récupèrent le pion 33 isolé(N+1) a): 3. 40x29 (17-21) 4. 35x24 (14-19) 5. 26x17 (11x33) avec retour à la variante principale b): 4. 26x17 (11x33) 5. 40x29 (14-19) avec retour à la variante principale.

2 : 1. 38-32 a) (28-33) b) 2. 39x28 (B+1) a): les Blancs menacent 2. 34-29 (23x34) 3. 32x5 (B+) b): 1.... (19-24) 2. 35-30 (24x35) 3. 34-29 (23x34) 4. 32x1 (B+) c): 1.... (7-12) 2. 25-20 (14x25) 3. 34-29 (23x34) 4. 32x14 (9x20) 5. 25x14 (18-23) 6. 39x30 (25x34) 7. 49-44 (12-18) 8. 44-39 et 9. 39x30 (B+1)

3 : 1.... (27-32) 2. 38x18 (14-19) 3. 23x14 (12x43) et les blancs abandonnent car sur 1°) 4. 14-9 (30-34) 5. 40x29 (20-24) 6. 29x20 (25x3)(N+) 2°) 4. 42-38 (43x23) 5. 14-9 (17-21) 6. 26x17 (7-12) 7. 17x8 (2x4)(N+)

4 : 1.... (23-29)! 2. 34x32 (12-17) 3. 21x12 (13-18) 4. 12x23 (19x46) 5. 40-34 (46-19) 6. 42-37 (19x46) 7. 38-32 (46x40) 8. 45x34 (N+1)

5 : 1.... (20-25) 2. 33x24 (19x39) 3. 43x34 a)(15-20) 4. 28x19 (17x28) 5. 32x23 (21x41) 6. 36x47 (26x37) 7. 42x31 (18x29) 8. 34x23 (13x24)(N+1) et (N+2) après 9.... (10-15) 10.... (24-30) 11. 35x24 et 12.... (20x18) a): 3. 28x19 (17x28) 4. 32x23 (21x41) 5. 36x47 (13x24) 6. 43x34 (18x29) 7. 34x23 (26x37) 8. 42x31 (15-20) 9.... (10-15) 10.... (24-30) et 11.... (20x18)(N+1)

6 : 1.... (4-9) 2. 31x22 (13-19) 3. 24x4 (8-13) 4. 4x18 (12x23) 5. 44-39 (17x28) 6. 33x22 (11-17)(N+1)

7 : 1. 39-33 (29-34) a)b) 2. 44-39 (20-25) 3. 39x30 (25x34) 4. 43-39 (34x43) 5. 48x39 (9-14) c): 6. 35-30 (14-20) 7. 30-24 (20x29) d): 8. 33x24 (19x30) 9. 28x19 (13x24) 10. 27-21 (16x27) 11. 31x2 (B+) a): 1.... (20-24) 2. 35-30 (24x35) 3. 33x24 (19x30) 4. 28x19 (13x24) 5. 27-21 (16x27) 6. 31x4 (B+) b): 1.... (20-25) 2. 33x24 (19x30) 3. 35x24 suivi de 4. 28x19 (B+2) c): 5.... (11-17) 6. 39-34 (9-14) 7. 34-30 (14-20) 8. 30-24 (20x29) 9. 33x24 (19x30) 10. 28x19 (13x24) 11. 27-21 (16x27) 12. 31x2 (B+) d): 7. (19x30) 8. 28x19 (13x24) 9. 27-21 etc. (B+)

8 : 1. 12-7 (2x11) 2. 16x7 (6-11) a): 3. 7x16 (29-34) 4. 16-11 (34-39) 5. 11-7 (39-44) b): 6. 7-1 (44-49) c): 7. 1-34 (49-44) 8. 42-38 (44x17) 9. 38-33 (17x30) 10. 35x24 (B+) a): 2.... (29-34) 3. 7-1 (34-39) 4. 1-34 (39x30) 5. 35x24 (B+) b): 2.... (39-43) 3. 42-38 (43x23) 4. 7-1 (23-28) 5. 1-29 (28-32) 6. 29-42 (B+) c): 6.... (44-50) 7. 1-6 (50x22) 8. 6x50 (B+) d): 7.... (49-27) 8. 42-38 (27x30) 9. 35x24 (B+)

9 : 1.... (38-43) 2. 34x48 (32-37) 3. 48x31 (4-10!) 4. 15x4 (17-21!) 5. 26x24 (5x26) 6. 4x31 (26x15) (N+)

Scrabble (page 55)
AMATISSE - BOUTISSE - GLATISSE - JECTISSE - MANTISSE - MENTISSE - NANTISSE - PARTISSE - SENTISSE - SORTISSE - TONTISSE. ALEVINES - FLAVINES -NERVINES - OLIVINES. EXONERES - PHANERES. ANDROIDE - ANEROIDE - CHOROIDE - NEGROIDE - STEROIDE - THYROIDE

Abalone (page 57)
Exercice 1 (fig. 10) : Noir doit jouer JL-T, seule solution pour encercler la boule blanche OQ. Tout autre coup rendrait la prise aléatoire et serait fort dommage...
Exercice 2 (fig. 11) : Noir a un, voire deux coups de retard sur Blanc mais deux boules d'avance (5 à 3). Noir doit donc jouer le gain et l'obtiendra par IL-U, en encerclant la boule blanche RT.
Problème (fig. 12) : Blanc ST-PON, Noir R-S ou R-L, Blanc RS-KJI. Quel que soit le mouvement désespéré de Noir, Blanc sort une sixième boule noire à son prochain tour, soit par I, soit par Q.

Page 60 : Noms communs absents 1-2-6-7-9-11-13-17-20-21-26-28-29-31-34-35-37-40. **noms propres** absents 1-4-5-6-8-10-11-17-18
Si vous avez...

— Moins de 10% d'erreur (6 fautes) : Vous êtes très vieux, mais vous avez gardé une excellente mémoire. Quel exemple pour notre jeunesse ! Achetez-vous cependant un dictionnaire récent, vous y ferez sans doute des découvertes pendant votre cure à La Bourboule.

— De 10 à 20 % d'erreur (de 7 à 12 fautes) : Vous êtes un concurrent loyal et valeureux. Votre tempérament sportif vous pousse à relever tous les défis. Mais êtes-vous bien sûr d'avoir fermé le gaz ?

— De 20 à 35% d'erreur (de 13 à 21 fautes) : Vous êtes d'une effrayante normalité. Vous avez sans doute échoué sur les pièges (Rimbaud, Mayonnaise, Valise, etc...) et répondu correctement aux autres. C'est consternant de banalité.

— De 35 à 50% d'erreur (de 22 à 30 fautes) : Ce n'est pas bien du tout. Nous sommes très déçus, car nous fondions de grands espoirs sur vous. Est-ce un manque de travail ? Attention, le prochain numéro sera décisif, si vous voulez que nous vous comptions encore parmi nos lecteurs.

— Plus de 50% (plus de 30 fautes) : Sans vouloir vous accabler, en plus du reste, vous êtes malchanceux. Que dire de plus ? Vous gagnez un abonnement à Jeurama.

Page 69 : Deux points, c'est tout ! Noël - Goélette - Israël - Exiguë - Maelström - Moelle - Ambiguïté - Israélite - Pagaïe - Coïté (participe passé) - Rösti-Judaïsme - Hawaïen - Poêle - Inouï

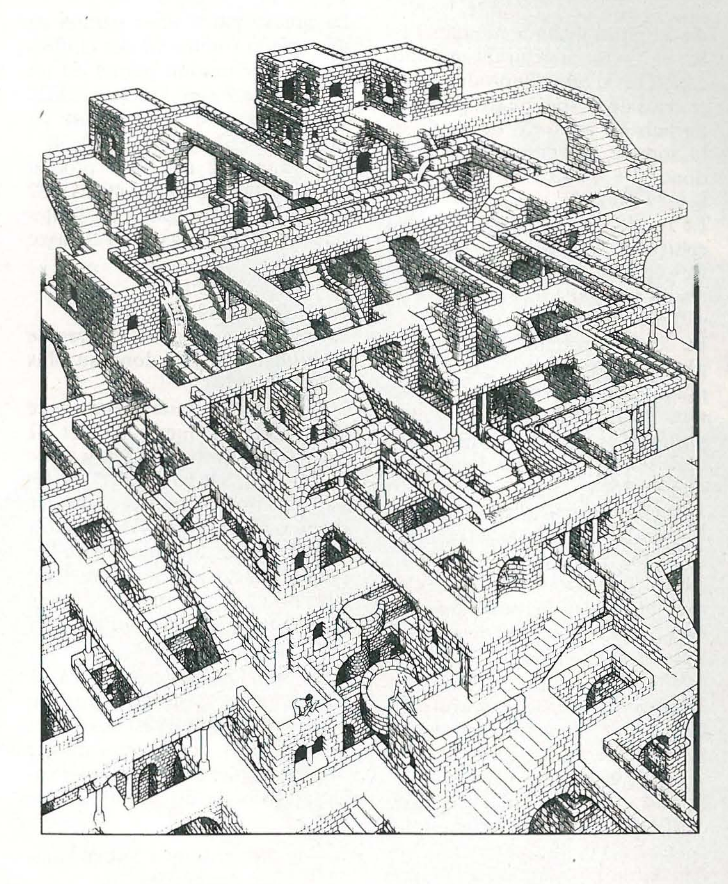
Le Point Commun
1 Les 5 mots proposés admettent le S en ajout initial (SAXE-SCHAH-SÉPIA-SOIGNONS-SPI)
2 Serpents 3 On peut ajouter EPI devant

Jarnac !

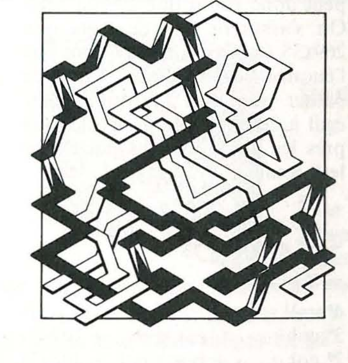
La Filière : LOT - ALTO - OBLAT - LOBANT - BITONAL - ABLATION - ANABOLITE

Les Solitaires : DANGEREUX - GLOSSAIRE - ANGINEUSE - COLUMELLE - MAROQUINE - QUANTIQUE - TURLUPINE

Rendez-vous (page 71)







Cryptarithmes (page 73) :
60621+30641=91262 et 2164x3=6492

Mots croisés (page 75)
Grille 10x10 - Horizontalement : 1-Parenthèse, 2-Ruiler-Sen, 3-Ere-Vident, 4-Cendrée-Té, 5-Eo-Roulai, 6-Pl-Assaini, 7- Tercée-Gel, 8-Eh-Salle, 9-Uléma-Vélo, 10-Risette-En
Verticalement : 1-Précepteur, 2-Auréole-Li, 3-Rien-Rées, 4-El-Drachme, 5-Névrose-At, 6-Trieuses, 7-Delà-Ave, 8-Ese- Aigle, 9-Sentinelle, 10-Ente-Iléon

Grille 15x15 - Horizontalement : 1-Alphabétisation, 2-Rouer- Mouise-Ré, 3-Ruinaient-Tronc, 4-Issoudun-Serrer, 5-Et-Cc-Ev- Rodéo, 6-Richardlenoir, 7-Ecu-Rouir-Irène, 8-Irisée-Id-Ses, 9 Our-Astronef, 10-Utah-Et-Pc-Irun, 11-Tes-Aristide-La, 12-Sam- Sues-Nues, 13-Quenotte-Intrus, 14-Une-Unesco-Esse, 15- Essarts-Anesses.

Verticalement : 1-Arrièreboutique, 2-Loustic-Ute-Uns, 3-Puis- Cuirassées, 4-Henoch-An, 5-Araucaria-Amour, 6-Id-Rosser-Tnt, 7-Emeu-Duettistes, 8-Tonnelier-Sues, 9-Iut-Ver-Opte-Ca, 10- Si-Incision, 11-Astéroïde, 12-Terroir-Fientes, 13-Ordres- URSS, 14-Ornée-Nébuleuse, 15-Nécroses-Nasses.

Page 76
1799

Pour le début de la résolution, la preuve par 9 est très utile. Le résidu du multiplicande modulo 9 est 8. (1+7 = 8). Si celui du multiplicateur est x, celui du produit est 8x et celui de la somme des produits partiels est aussi 8x. Le résidu de la somme des cinq nombres est donc : 8 + x + 8x + 8x = 8 + 17x = 8 + 8x (mod 9)
Le résidu de la somme est aussi celui de la somme de tous les chiffres égale à 99 multiple de 9. Ce résidu est égal à 0 et on a : 8 + 8x = 0 mod 9 ==> x = 8 mod 9.
La somme des chiffres du multiplicateur est donc 8 ou 17. De plus, le premier chiffre est inférieur au second (le 2ème produit partiel n'a que trois chiffres). Le multiplicateur ne peut donc valoir que 89, 35, 26 ou 17.

1er cas : multiplicateur égal à 89
Le 2ème produit partiel n'a que trois chiffres. Le nombre formé par les deux premiers chiffres du multiplicande est alors au plus égal à 12 et la somme de ses chiffres ne peut atteindre 17. Cas à rejeter.

2ème cas : multiplicateur égal à 35
Le produit a quatre chiffres. Le multiplicande vaut au plus
9999 : 35 = 285
Le 1er produit partiel a quatre chiffres. Le multiplicande est supérieur à 200. La somme des chiffres du multiplicande est 17. Il ne peut donc valoir que 269 ou 278.
On s'assurera tout de suite que 269x35 et 278x35 ne vérifient pas l'énoncé : cas à rejeter. Avant de passer aux cas : multiplicateur égal à 26 ou 17, étudions de plus près les deux produits partiels et leur total.

```
  r s
  a b c d
+ e f g
-------
= h i j d
```

4ᵉ col. : d = d (1)
3ᵉ col. : c + g = j + 10s (2)
2ᵉ col. : s + b + f = i + 10r (3)
1ᵉ col. : r + a + e = h (4)

r et s étant les retenues eventuelles (r=0 ou 1, s=0 ou 1). La somme de tous les chiffres est 99. Celle du multiplicande est 17 et celle du multiplicateur est 8. On peut donc écrire
a + b + c + d + e + f + g = 99-17-8-h-i-j-d (5)
En faisant (1) + (2) + (3) + (4) - (5), on obtient après réduction :
2 (h + i + j + d) = 74 - 9 (r + s) (6)
(2 + s) ne peut alors valoir que 0 ou 2.
h + i + j + d vaut au maximum 36.
La seule possibilité pour r + s est donc de valoir 2 et la somme des chiffres du produit final égale 28.

3ème cas : multiplicateur égal à 26
La somme des chiffres des deux produits partiels est égale à 99-17-8-28 = 46.
La preuve par 9 nous permet de dire que la somme S1 des chiffres du premier produit partiel est un multiple de 9 plus 3 (6 x 17 = 102).
Possibilités pour S1 inférieure ou égale à 36 : S1 = 3, 12, 21, 30
La somme S2 du 2ème produit partiel est la différence 46—S1. S2 est au maximum égale à 27. Seules possibilités restantes pour S1 avec S2 :
S1 = 21 avec S2 = 25
S1 = 30 avec S2 = 16
Le produit n'a que 4 chiffres, le multiplicande vaut donc au plus 9999 : 26 = 384.
Le 1er produit partiel commence alors au maximum par 2 et S1 vaut au maximum 29. On a donc S1=21 avec S2=25
Le 2ème produit partiel commence au maximum par 7. Pour avoir alors S2 = 25, la seule possibilité pour le 2ème produit partiel est 799, or ce 2ème produit partiel devrait être pair. Le multiplicateur ne vaut donc pas 26.

4ème cas : multiplicateur égal à 17
La somme S2 des chiffres du 2ème produit partiel est aussi 17 et la somme S1 des chiffres du 1er produit partiel est alors 29. La valeur maximale du multiplicande est :
$\frac{9999}{17}$ = 588, réduite à 584, la somme des chiffres du multiplicande étant 17. Le nombre formé par les deux premiers chiffres du 1er produit partiel est alors au plus égal à 40. Si le 1er chiffre est 4, le second est 0 et on ne peut avoir S1 = 29
Si le 1er chiffre est 3, les trois autres chiffres sont 9,9 et 8 pour avoir S1 =29.
Possibilités : 3998, 3989, 3899
Si le 1er chiffre est 2, les trois autres sont 9. Possibilité : 2999. Si le 1er chiffre est 1, on ne pourra jamais avoir S1 = 29. Des quatre possibilités ci-dessus pour le 2ème produit partiel, il n'y a que 3899 qui soit divisible par 7 et qui donne pour le multiplicande 557 avec la solution unique :
557 × 17 = 9469

Grille magique

```
a b c
d e f
g h i
```

D'après l'énoncé, c + f + i = 18 (1)
ghi est la somme de abc et def.
On a donc : c + f = i + 10r (2)
(r= retenue éventuelle).
En rapprochant (1) et (2), il vient
2i = 18-10r
1er cas r = 0 ==> i = 9 c+f= 9 et g+h=9 et donc a+b+d+e= 18
2ᵉ cas r = 1 ==> i = 4 c+f=14 et g+h=14, donc a+b+d+e = 13
Le reste est une affaire d'essais.
Pour chaque valeur de i (i = 4 ou 9) il existe une solution :

7 2 9	1 4 6
1 3 5	5 8 3
8 6 4	7 2 9

Multiplication-puzzle

4856 x 21 = 101976

La Bande des Neuf

Avec l'utilisation de la preuve par 9, ce problème se résout facilement. Si x et y sont les résidus modulo 9 des deux premiers nombres, celui de leur somme est x + y et celui de leur produit xy. Les neuf chiffres de 1 à 9 étant utilisés une fois et une seule, le résidu de leur somme égale 45 est 0 et on peut écrire :
2 (x + y) = xy = 0 mod 9. En fonction de x, on déduit y.

x	y	x + y	xy
1	0	-	-
2	8	1	7
3	6	0	0
4	0	-	-
5	5	1	7
6	3	0	0
7	0	-	-
8	2	1	7
0	0	0	0

Du tableau ci-dessus, on déduit que le 3ème nombre est :
— soit un multiple de 9 auquel cas les deux premiers sont un multiple de 3 ;
— soit un multiple de 9 plus 1 auquel cas les deux premiers sont un multiple de 3 augmenté de 1.
Le 3ème nombre peut donc être 36, 37, 45, 46, 54, 63, 64, 72, 73, 81, 82, 91.
Aucun des deux premiers nombres ne peut se terminer ni par 5, ni par 1. Le produit des deux premiers nombres n'a que trois chiffres. Le produit des premiers chiffres respectifs de ces deux nombres est donc inférieur à 10. Forts de ces renseignements, les tests pour chaque possibilité donnée ci-dessus pour le 3ème nombre vont assez vite. On finit par trouver la solution unique pour 73, somme des nombres 14 et 59 dont le produit est : 826
1 4   5 9   7 3   8 2 6

La mort des grands écrivains (page 84)

1B-2A-3C-4A-5B-6B-7A-8C-9C-10B-11A-12B-13C-14B-15A

Du Coq à l'Ane (page 85)

HOUP - COUP - COUS - CORS - CERS - BERS - BERK, PAPA - PAMA - DAMA - DABA - DABE, BULOT - MULOT - MULET - MURET - MUREX, GAITE - GANTE - PANTE - PONTE - PONCE - JONCE - JOICE, TAFIA - TAMIA - TAMIS - TAPIS - TAPIE - TAPEE - TALEE - TALLE - TILLE - NILLE - NIOLE

Le Nombre à cinq chiffres (page 86)

CDE est le triple de ABC. On a donc C⩾3 (1)
DE est le double de (A+B+C). E est donc pair (2)
En multipliant ABC par 3, on obtient un nombre CDE qui se termine par E pair. C'est donc pair (3).
De (1) et (3) on déduit C=4, 6 ou 8
Connaissant C, on déduit E (Cx3 se termine par E). CDE est le triple de ABC. La partie entière de C:3 donne A. On obtient dès lors la première partie de la table des tests ci-dessous, c'est-à-dire la connaissance de A,C et E.
Connaissant E, on connaît le dernier chiffre de la somme A+B+C qui est la moitié de DE
Connaissant A et C et la fin de (A+B+C), on déduit B par différence, B devant en plus être différent de A, C et E.
Puis on déduit A+B+C et DE qui est le double de (A+B+C).

A	C	E	Fin A+B+C	B
1	4	2	1 ou 6	6
2	6	8	4 ou 9	1
2	8	4	2 ou 7	7

A+B+C	A	B	C	D	E
11	1	6	4	2	2
9	2	1	6	1	8
17	2	7	8	3	4

Dans les deux premiers tests, il y a pour le nombre cherché deux chiffres identiques.
La seule possibilité reste 27834 et il reste malgré tout à vérifier que le nombre formé par les trois derniers chiffres est le triple de celui formé par les trois premiers. (834 = 278x3)


DRAKKHEN
CAZA-89
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
INFOGRAMES